http://www.oldgamesitalia.net/

C64 • SEGA • SPECTRUM • AMIGA
MEGADRIVE • PC • ENGINE • LYNX • NINTENDO

L. 5.000 (Frs.7.5)
N.3 MARZO '91

COMPUTER +video GIOCHI

ESCLUSIVO!
TEAM SUZUKI!!

RECENSITI!
GAZZA 2 • CREATURES
HYPNOTIC LAND
OBITUS • HARD DRIVIN'
SHADOW DANCER

MICKEY MOUSE
IL MIGLIOR GIOCO SU MEGADRIVE!

MICKEY MOUSE
PRESTO ANCHE SU MASTER SISTEM!!!

INTERVISTA
ROGER
SWINDELL
US GOLD

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

FAR OUT
COMBATTIMENTI AL LASER!!!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEAM SEGA®

GIOCHI PREZIOSI

TI OFFRE

5 MOTIVI IN PIU' PER VIDEOGIOCARE CON Master System Plus

5

2 SAFARI HUNT

3 HANG ON

4 LABYRINT

1

5100 AZTEC ADVENTURE:
L'obbiettivo è raggiungere il Paradiso Azteco, ma non sarà facile. Perchè ci sono 12 livelli con mostri Maya e perfidi terreni sulla vostra strada. Ci sono anche degli amici intorno... se riuscirete a trovarli.

INCLUSI NELLA CONSOLE

Pocketbag

http://www.oldgamesitalia.net/

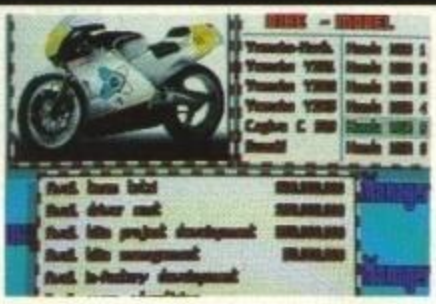
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

500 c.c MotoManager®

C64 (C/D) - AMIGA
AMIGA SCREENS

SIMULMONDO®



Formula 1 3D®

F.1 manager

G.P. TENNIS MANAGER

the Basket manager®

3-D Soccer®

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOMMARIO

PLAYMASTER

Altra ondata di trucchi, suggerimenti e POKE: tolti i veli a James Pond, Golden Axe, Super Mario III... e molto, molto di più!

FAR OUT

Sguinzagliati Fabio e Maurizio in due sale giochi nostrane: si sono divertiti a colpi di laser! Giochi di ruolo alla ribalta!

NEWS

Ecco emergere un'altra console portatile: la Gamate della Cheetah! Riuscirà a battere Game Boy o Lynx? Abbiamo dato la solita occhiatina al potenziale del nuovo Robocop III (ooh!) e ad alcune delle nuove realizzazioni per il Lynx nel 1991! Arrgh!

ENTRA A FAR PARTE DEL TEAM SUZUKI!

Se sei fanatico di moto non ti perdere per alcun motivo Team Suzuki: proverai il brivido dei 290 all'ora! Corri a leggerti la recensione!

NOVITA' LYNX E GAME BOY

Continua incessante l'arrivo di nuovi soft per le due console portatili più diffuse al momento qui in Italia!

ARCADE ACTION

Torniamo da Video City con le recensioni di alcuni dei più stupefacenti coin-op! Quali sono? Sfogliate queste pagine e Maurizio ve lo spiegherà!

PREVIEWS

Phew! Questo mese abbiamo dato una sbirciata a Dragon's Lair II, Time Warp, Pro Tennis Tour II della UbiSoft, Battle Storm della Titus e a due nuovi grandi della Graftgold, Fire and Ice e l'esplosivo Realms!

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO REDAZIONALE
Angelo Cattaneo

REDAZIONE
Massimiliano Anticoli, Fabio Rossi
DTP Studio

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Elena Ferrè

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Cristina Turra

HANNO COLLABORATO
Maurizio Miccoli, Antonella Langiu, Alessandro Raso (fotografo)
e inoltre: Julian Rignall, Richard Leadbetter, Robert Swan, Paul Glancey

BRITISH CORRESPONDANT
Derek Dela Fuente

PUBBLICITA'
Ambrogio Isacchi Tel. 6948218

SEDE LEGALE
via Pietro Mascagni, 14 - 20121 Milano

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DISIONE PERIODICI

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

COORDINAMENTO OPERATIVO
Sarah Platero

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

DIREZIONE, REDAZIONE, PUBBLICITA'
via Pola, 9 - 20124 MI - Tel.:(02) 69481

AMMINISTRAZIONE
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948465 - 6948467
Telex: 333436 GEJIT I

ABBONAMENTI E MAGAZZINO
via Amendola, 45
20037 Paderno Dugnano (MI)
Tel.: (02) 99042379 - 99042460
Fax.: (02) 99042386
Chiamate operatori: martedì, mercoledì, giovedì, dalle ore 14,30 alle ore 17,30

STAMPA
Arti grafiche Motta - Arese (MI)

DISTRIBUZIONE
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 Milano
Spedizione in abb. postale: Gruppo III/70
Prezzo della rivista L. 5.000
Arretrato L. 10.000
Abbonam. (11 num.) L. 35.200 *
Estero L. 70.400 *
* Sino al 31/03/'91

AUTORIZZAZIONE
Aut. Trib. di Milano n. 819 del 28-12-1990
Il Gruppo Editoriale Jackson possiede i diritti esclusivi per l'edizione italiana di Computer & Videogames, sotto licenza EMAP PUBLICATIONS U.K.

CSST Consorzio Stampa Specializzata Tecnica

Testata aderente al C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria, non essendo trascorsi 24 mesi dall'uscita del primo numero.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

0

COMPUTER +video GIOCHI

RECENSITI QUESTO MESE
MARZO 1991 N. 3

GAZZA II	23
HARD DRIVIN'	25
HYPNOTIC LAND	26
NAVY SEALS	33
M.U.S.H.A.	35
ESWAT	36
FINALE	36
DAMOCLES MISSION DISK	36
BADLANDS	37
CHUCK YAEGER'S AFT 2.0	37
GOLDEN AXE	38
PANG	39
ROBOCOP 2	39
EDD THE DUCK	40
MICKEY MOUSE	42
SHADOW DANCER	44
TEAM SUZUKI	46
EXTERMINATOR	54
CARVUP	56
OBITUS	58
CHIP'S CHALLENGE	65
ZARLOR MERCENARY	67
PAPERBOY	67
JUDGE DREDD	68
STUN RUNNER	69
JUPITER MASTERDRIVE	71
YES, PRIME MINISTER	72
OPERATION HANOI	72
JOCKY WILSON'S DARTS	73
RANARAMA	73
ELIMINATOR	73
LEMMINGS	74
WORLD OF GAMES	87
ULTIMATE RIDE	89
E-SWAT	90
CREATURES	96

COS'ALTRO?

REVIEW INDEX	6
NEWS	8
MAILBAG, LA POSTA	16
PLAYMASTER	27
UPDATE	38
LE CLASSIFICHE	49
FAR OUT	60
BOARD GAMES	62
BUDGET	72
INTERVIEW	77
ARCADE ACTION	80
KILLED GAMES	83
ARCADE HISCORES	86
PREVIEWS	92

CRISTINA "MAC II" TURRA
Grafica di C+VG, ingaggia serrati duelli col fotolitista di turno che "deve consegnarmi il materiale per ieri..." Tra due righe da tagliare e tre foto da inclinare, c'è sempre la via che la porta a Sanremo, ma si, "quella" dei fiori, del festival e del Casinò esamiliardario.

AMBROGIO "PAGE-BUSTER" ISACCHI
Costantemente a caccia di pubblicità, costringe fiumi di articoli a prendere la via del cestino per lasciar posto alla sua opera. In eterno conflitto con la redazione, evade non appena può, tra le nevi nazionali e vi resta spesso bloccato (in dolce compagnia?...dubbio redazionale!)

ROBERT "AWOL" SWAN
Dopo aver fatto un sacco di casino per carnevale, il nostro metal maniac, ne sta studiando qualcun'altra. Cosa passerà nella sua mente distorta e bacata? Aspettiamoci di tutto, ma un fatto è certo: quando capita in redazione il tutto sprofonda in una atmosfera totalmente anarchica...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEWS INDEX

LE VALUTAZIONI

Nel recensire un gioco, diamo le valutazioni tenendo conto di cinque criteri differenti:

GRAFICA:
Il gioco ha un bell'aspetto? Lo scrolling è fluido? Gli sprite sono fatti bene? L'animazione è realistica? Questo voto riguarda tutti gli aspetti visivi del gioco.

SONORO:
I voti in questa voce si riferiscono al sonoro e alla musica che accompagnano il gioco. La valutazione dell'audio è bassa se la colonna musicale e/o gli effetti sono inappropriati o scadenti.

VALIDITA':
Qui prendiamo in considerazione il prezzo del gioco, il grado di divertimento che offre e la qualità del prodotto. In altre parole, valutiamo se il gioco vale il costo.

GIOCABILITA':
Quanto è divertente e coinvolgente il gioco proposto? Più alta è la valutazione, più è giocabile.

GLOBALE:
E' il voto più importante di tutti. Questo è ciò che pensiamo del gioco nel complesso, prendendo in considerazione tutti gli altri giudizi.

I VOTI

85+
Un C+VG HIT! Un gioco fuori dal comune che non dovrebbe mancarvi.

70-85
Un gioco molto buono che ha mancato una più alta valutazione a causa di piccoli difettucci. Vale comunque la pena di provarlo.

55-69
Da medio ad abbastanza buono. Può ancora piacere agli appassionati del genere.

40-55
Da medio-basso a basso. Generalmente una delusione.

15-39
Di solito un brutto gioco che non soddisfa neanche gli appassionati più irriducibili.

14-
Uh! Una schifezza da far vomitare anche il computer...

I RECENSORI

Paul Glancey
Scatola cranica di C+VG, a cui piacciono i giochi che richiedono l'uso di molta materia grigia.

Richard Leadbetter
Una specie di pazzo appassionato di shoot' em up.

Fabio Rossi
Il cybermercenario. Dategli un joystick e vi conquisterà il mondo!

Matt Regan
Lo stratega di C+VG, che va sempre a ficcare il naso nei programmi di avventura o di simulazione.

Robert Swan
Tipo un po' strano, Rob. Shoot' em up e platform game sono il suo massimo, ma i giochi che lo rendono veramente felice sono quelli di simulazione!

Mad Max
L'ipercritico...

RECENSIONI

SPECTRUM

NAVY SEALS	33
EDD THE DUCK	40
YES, PRIME MINISTER	72
RANARAMA	73
ELIMINATOR	73
ROBOCOP 2	39
PANG	39
GAZZA II	23
STUN RUNNER	69
EXTERMINATOR	54

AMSTRAD

YES, PRIME MINISTER	72
BADLANDS	37

C64

YES, PRIME MINISTER	72
OPERATION HANOI	72
STUN RUNNER	69
EXTERMINATOR	54
CREATURES	96

ST

TEAM SUZUKI	46
JUDGE DREDD	68
JUPITER MASTERDRIVE	71
E-SWAT	90
CHUCK YEAGER'S AFT 2.0	37
CARVUP	56
EXTERMINATOR	54
ULTIMATE RIDE	89

AMIGA

LEMMINGS	74
CHIP'S CHALLENGE	65
EDD THE DUCK	40
JOCKY WILSON'S DARTS	73
GOLDEN AXE	38
FINALE	36
DAMOCLES MISSION DISK	36
CARVUP	56
STUN RUNNER	69
EXTERMINATOR	54
ULTIMATE RIDE	89
OBITUS	58
HYPNOTIC LAND	26

SEGA

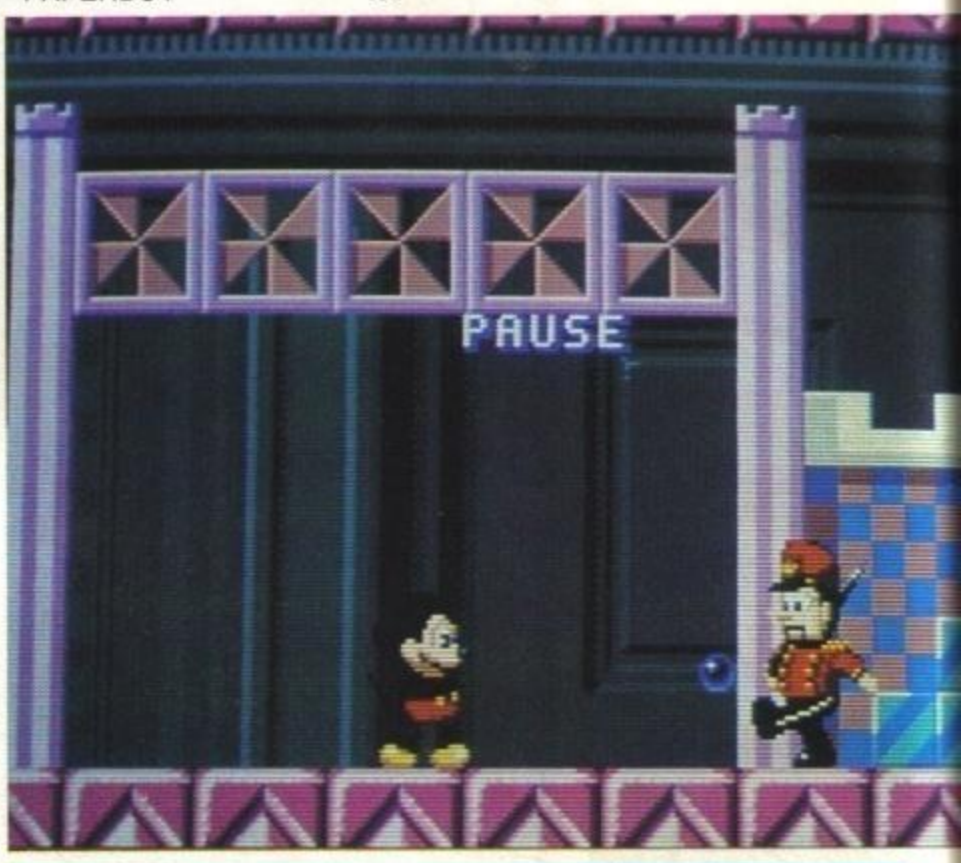
SHADOW DANCER	44
HARD DRIVIN'	25
MICKEY MOUSE	42

GX4000

NAVY SEALS	33
GAZZA II	23
WORLD OF GAMES	87

LYNX

ZARLOR MERCENARY	67
PAPERBOY	67



RECENSIONI C+VG HIT!

TEAM SUZUKI 46
Simulazione superlativa in 3D per le due ruote motorizzate proposte dalla Gremlin!

LEMMINGS 74
Dalla Psygnosis, gioco divertente e pazzoide come il telefilm: merita una Hit!

CARVUP 56
Salva la terra dei fumetti dalle forze del male: questo Hit della Core te lo permette!

EXTERMINATOR 54
Questa volta, per blastare gli insetti devi usare le dita! Bella conversione della Audiogenic!

MICKEY MOUSE 42
Il roditore più famoso del mondo irrompe su Sega Master System: successo assicurato!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFTMAIL

n° 1 della vendita per corrispondenza di programmi originali per computers

SOFT MAIL

NOVITA'

AdLib: tutti i prodotti musicali per IBM
Back to the future III
Canton (Amiga)
Chaos strikes back (Amiga 1mb)
F16 Falcon V3 (IBM)
Harpoon (16 bit)
Gauntlet III
Predator II
Rise of the dragon (IBM VGA)
Savage Empire (IBM)
Sorcerers gets... VM18 (IBM)
Speedball II (16 bit)
Team Suzuki
Turrican II
Warm up
4D Sports driving (IBM)

ARCADE

Chase HQ II (S.C.I.)
Creatures (C64, Amiga)
Dick Tracy
Dragon breed
Gazza II
La storia infinita II (C64, Amiga)
Line of fire
Narc
Over the net (16 bit)
Pang
Paperino impara l'alfabeto
Robocop II
Strider II
Teenage mutant ninja turtles
The amazing Spiderman
Wrath of the demon

SIMULATORI & STRATEGICI

Air Traffic Pilot (IBM)
Aircraft & scenery designer (IBM)
Das Boot (IBM)
Knights of the sky (IBM)
MAXX JOKE & Pedals (Amiga, IBM)
MiG-29 (Amiga, IBM)
Red Baron (IBM VGA)
Wing commander/Secret missions (IBM VGA)

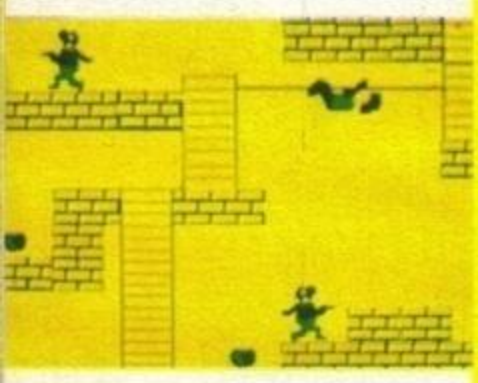
Per ulteriori informazioni, per effettuare ordini o per ricevere gratuitamente il nostro catalogo aggiornato a colori telefona allo 031/300.174 - due linee r.a. scrivi a LAGO divisione SoftMail Napoleona 16 - 22100 Como

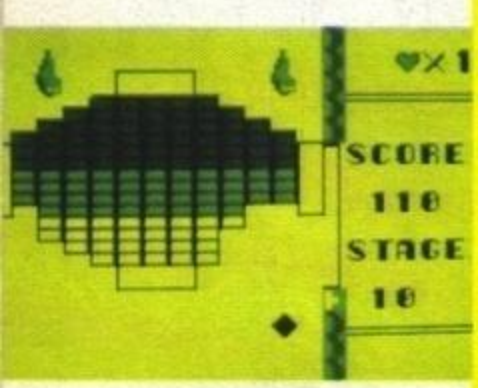
CVG

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





NEWS

L'HARDWARE

Il **Gamate** misura 168mm x 99mm x 33,5mm e pesa 300g con le sue quattro pile stilo (generosamente fornite nella confezione) installate. Come nel Gameboy, lo schermo da tre pollici del **Gamate** è in grado di produrre immagini in alta risoluzione e quattro tonalità di grigio. Sfortunatamente, lo schermo si offusca facilmente quando qualcosa vi scorre in senso orizzontale. Anche il Gameboy soffre di questo problema, ma per qualche ragione sul **Gamate** la "impastovisione" è più grave e di conseguenza parecchio più irritante.
La macchina possiede un altoparlante interno (dalla potenza infima di 10 milliwatt), ma nella confezione viene fornita una cuffietta interna per favorire le partite in intimità, da inserire nell'apposita presa stereo. Fra gli optional a disposizione ci sono un cavetto di collegamento (che sembra essere un accessorio di rigore sui portatili alla moda), un trasformatore e un caricabatterie per evitare di spendere miliardi in pile. Fra l'altro, il display monocromatico dovrebbe garantire alle batterie del **Gamate** una vita considerevolmente più lunga di quelle usate nel Lynx e dovrebbero reggere il confronto con le 25 ore del Gameboy.

IL SOFTWARE

Attualmente il catalogo del **Gamate** comprende dodici giochi, tutti forniti su schede simili a quelle del PC Engine. Ogni gioco vanta un titolo altamente originale *(Mighty Tank, Mini Golf, Tennis o Galaxy Invaders)* e una spiegazione tanto assurda che può essere solo giustificata con l'incompetenza dei traduttori.
Witty Apee (la scheda fornita con la macchina) è una specie di platform game pieno di scale sui toni di *Lode Runner*, che mette il protagonista Apee ("il sagace") contro malefici giardinieri e pastori tedeschi ("Achtung! Kosa ztai facento a mie pekoren?") nel *Regno della Frutta.*
Enchanted Bricks è un gioco tipo *Breakout*, in cui (incredibile!) bisogna salvare la nonna di Cappuccetto Rosso facendo rimbalzare la sua sfera di cristallo contro i mattoni del muro del Lupo Cattivo! In termini di gioco, l'unica differenza sta nel fatto che i mattoni sono

UN ALTRO PORTATILE?

Oggi come oggi ci sono un bel pò di console portatili in circolazione, ma ecco arrivare anche il Gamate. Pubblicato inizialmente in oriente poco dopo il Gameboy, in Italia viene importato da diversi indipendenti. Abbiamo dato un'occhiata a questa nuova meraviglia, per cercare di capire se è effettivamente migliore del portatile della Nintendo.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sparsi per lo schermo e di tanto in tanto malefici sprite appaiono per attaccare la racchetta del giocatore.
Infine, abbiamo visto *Bomb Blaster*, un gioco di labirinto visto dall'alto in cui bisogna trovare la via d'uscita da una casa stregata distruggendone i muri e i fantasmi con delle bombe speciali.
Mi spiace dire che tutti e tre i giochi erano parecchio squallidini, con una grafica pericolosamente simile a quella dei primi giochi per Spectrum e un sonoro capace di farvi cercare l'interruttore di esclusione in pochi secondi. Inoltre lo schermo sfocato li rende estremamente difficili e frustranti. Per esempio, cercare di seguire la pallina di *Enchanted Bricks* è sufficiente a farvi diventare miopi!

IL VERDETTO

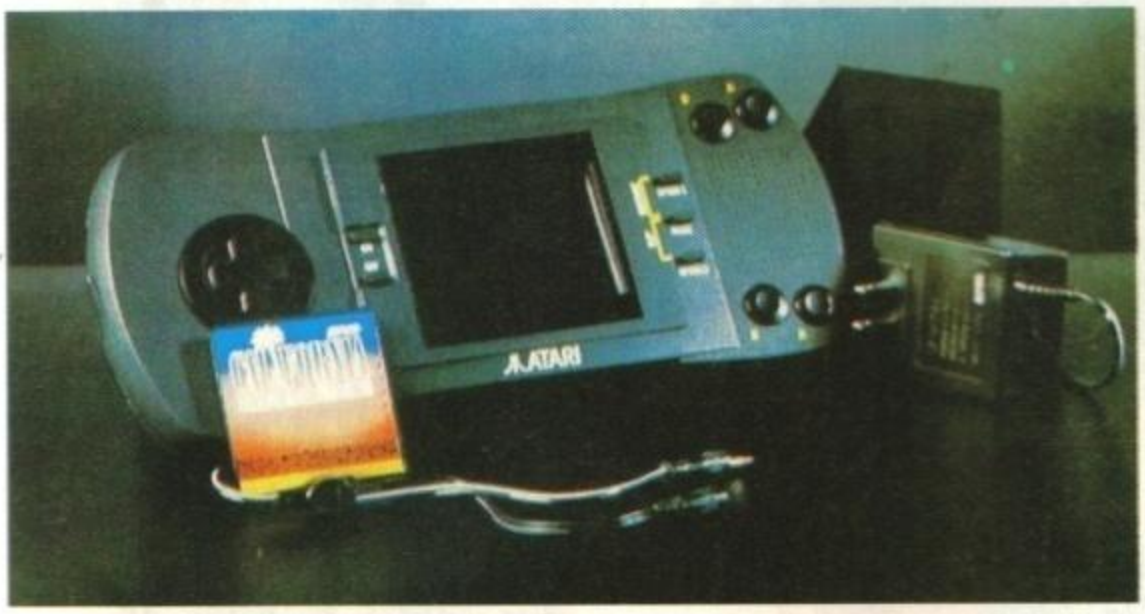
Il più grande difetto del **Gamate** sta nello schermo a cristalli liquidi di pessima qualità, che dà veramente fastidio agli occhi se guardato per troppo tempo. Fortunatamente, non c'è un solo gioco sufficientemente ben fatto da tenere interessati per più di una mezz'ora.
Anche se costa meno del Game Boy, il **Gamate** non è un acquisto geniale. Con il portatile della Nintendo che si sta assicurando tutte le licenze più importanti, è difficile immaginarsi un futuro per il **Gamate** a meno che alla Cheetah non si mettano a produrre dei giochi che, come *Tetris*, non richiedono alcuna pubblicità. Se stavate pensando di acquistarlo, non possiamo che consigliarvi di lasciar perdere, e semmai pensare a un altro portatile.

ABBONAMENTI GRATIS!

Le possibilità sono due:
1) Potete aspettare con ansia l'uscita di **C+VG** ogni mese, appostandovi presso la vostra edicola preferita e lottando con le altre centinaia di migliaia di persone che vogliono accaparrarsene una copia, oppure...
2) Potete starvene tranquilli a casa vostra, aspettando in pantofole che il postino vi consegni gratuitamente la vostra copia mensile di **C+VG**.

Per tutti quelli che preferiscono la seconda possibilità, ricordiamo alcuni modi di vincere un abbonamento annuale gratis:
- LETTERA DEL MESE: Dal mese prossimo l'autore della lettera più intelligente, interessante e spiritosa che riceveremo verrà indicato nella rubrica della posta e premiato con un abbonamento a **C+VG**.
- SOLUZIONI COMPLETE: Chi ci invierà la soluzione completa (e inedita!) meglio realizzata verrà pubblicato nella rubrica Playmaster e inserito automaticamente nella lista dei nostri abbonati.

L'indirizzo a cui spedire i vostri capolavori è sempre:
COMPUTER + VIDEOGIOCHI, V. POLA 9, 20124 MILANO



UN CYBORG BUONO?!?

Dopo l'incredibile successo dell'originale e del suo seguito ultraviolento, alla Ocean stanno pensando a un altro gioco con Robocop! Stando al giornale dell'industria, il Computer Trade Weekly, *Robocop III* dovrebbe diventare uno dei progetti di punta della Ocean per l'autunno del '91. La lavorazione del terzo film è appena cominciata e si dice che, a differenza degli altri due, il terzo film sarà rivolto ai bambini e conterrà decisamente meno violenza. Come ne risentirà l'immagine dello sbirro cromato, ci stiamo chiedendo? L'unico modo per saperlo è di aspettare pazientemente, quindi continuate a prendere le vostre dosi regolari di C+VG per saperne di più.

UN SACCO DI NOVITA' PER LYNX

Al **Lynx** sta capitando di tutto. Dopo il calo nel prezzo, stanno per uscire un pò di titoli nuovi e corre voce che ce ne siano altri in preparazione. Non ci sono ancora date precise, ma la lista dei titoli per il 1991 comprende (tiriamo un bel respiro...):
3D Barrage, 720 Degrees, APB, Basketbrawl, Blockout, Chequered Flag, Gridrunner, Casino, NFL Superbowl, Ninja Gaiden, Pac Land, Pinball Shuffle, Rampage, RoboSquash, Rygar, Scrapyard Dog, Shangai, STUN Runner, Turbo Sub, Tournament Cyberball 2071, Vindicators, Warbirds, World Cup Soccer e Xybots!
Ufff! Noi li recensiremo non appena ci verranno spediti: restate con noi!

ECCO I VERI "GIOCHI CALDI"!

Guardate la vostra collezione di programmi. Vi piacerebbe averne di più, vero?
Allora provate a pensare di avere un intero magazzino, un immenso capannone pieno zeppo delle ultime novità in campo ludico: giochi di tutti i tipi e in tutti i formati. Un sogno...
Basta sognare: adesso pensate al magazzino di cui sopra in fiamme. Le lingue di fuoco avvolgono le confezioni... il capannone è pieno di fumo nero... il caldo è insopportabile... in un angolo centinaia di dischi e cassette si sciolgono per la vicinanza delle fiamme colando in una pozza scura... Aaargh!
Purtroppo, questa tragedia è successa davvero, alla *Leader di Casciago (VA)*. Il magazzino del più grande importatore di software d'Italia si è incendiato lo scorso gennaio, con qualche danno per il contenuto. Il fatto non ha, per fortuna, influito sull'attività della società che è riuscita a mantenere normalmente i propri impegni.
Se il vostro prossimo programma avrà uno strano odore "di affumicato", non stupitevi...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA
SOFTEL
Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812

WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER

CBM 64, Spectrum, Amstrad CPC
L.19.000 cassetta, L.25.000 disk
Amiga, Atari ST L.29.000
IBM PC L.39.000

http://www.oldgamesitalia.net/

LA CONSOLE PIRATA!

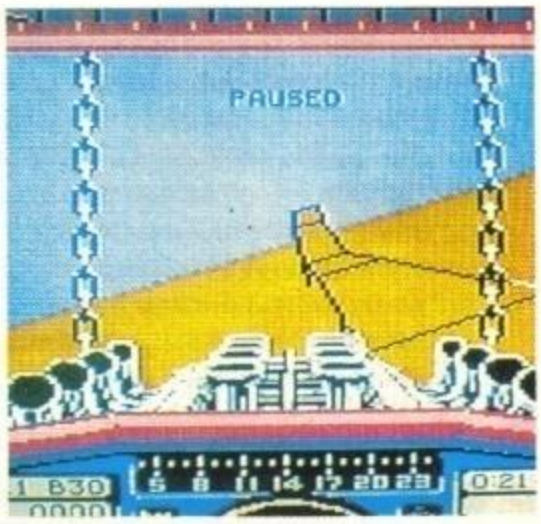
Ragazzi, questo è un vero scoop cyberpunk! Sembra che, stufi di Gameboy, Game Gear, Lynx, Turbo Express e tutte le altre console portatili, alcuni cyberpunk giapponesi abbiano realizzato, tenetevi forte, il **Nintendo portatile**! Come potete vedere dalla foto, è un tantino ingombrante e richiede ancora i comandi standard, quindi non conviene portarselo in treno.
Oltretutto, questa apparecchiatura è completamente illegale, quindi non la potreste neanche comprare in negozio!
Chiamato in codice **Express** e realizzato da alcuni tecnopirati giapponesi con le interiora di un normale NES, può far girare tutti i normali giochi Nintendo! Beh, ma del resto c'è sempre il Gameboy (che è legalissimo, anche se meno punk)...

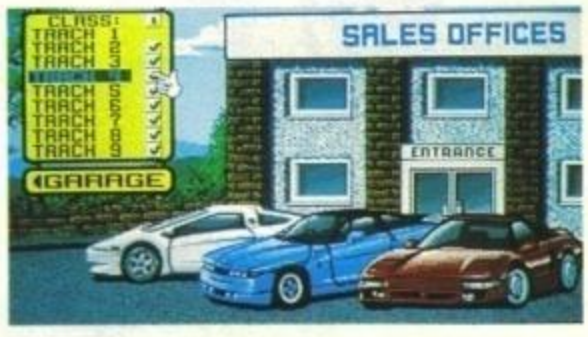
L'INCREDIBILE JOYSTICK SENZA NODI

I cavi dei vostri joystick continuano a intrecciarsi? Beh, noi di C+VG non abbiamo più simili problemi, perchè un simpatico importatore inglese è stato tanto gentile da spedirci il **Freedom 16**, un comando a infrarossi senza cavi! I joystick senza filo non sono una novità, quindi siamo andati a vedere se questo modello mostrava qualche innovazione.
Il comando in sè risponde abbastanza bene, e funziona senza problemi: il grosso guaio è l'idea degli infrarossi, che sta alla base di tutto. A meno che non stiate giocando in un ambiente ristretto (non come la sala dei computer di C+VG) è facile spezzare il raggio infrarosso, rendendo improvvisamente "morto" il joystick, magari nel bel mezzo di una battaglia all'ultimo sangue! Un altro problema è la necessità di quattro batterie stilo: che se finiscono a meta partita vi mettono nei guai!
Dopotutto, i nodi sui cavi sono tanto artistici...

L'INVASIONE DELLE CARTUCCE COMMODORE!

Per tutti quelli che stanno sbavando all'idea di nuove cartucce per il C64 e il GS, questa notizia sarà piuttosto interessante.
Stanno per arrivare due nuovi titoli: sono entrambi delle compilation di vecchi programmi riconfezionati dalla The Disk Company, e costeranno circa 60 mila lire.
Nella prima cartuccia, intitolata *Fun Play*, ci sono tre vecchi giochi economici della Code Masters, ovvero *Pro Tennis* (un tennis carino), *Pro Skateboard* (un gioco di skate carino) e *Fast Food* (semplice gioco di labirinto).
Tutti e tre sono simpatici da giocare, ma sospettiamo che la maggior parte degli utenti C64 preferiranno spendere le 15 mila lire della versione su nastro!
L'altra cartuccia della The Disk Company è molto più interessante, visto che contiene tre fra i migliori giochi per C64 della Microprose: *Rick Dangerous* (esaltantissimo gioco di piattaforme), *Microprose Soccer* (eccellente gioco calcistico) e *Stunt Car Racer* (il miglior gioco di guida a poligoni!), sempre allo stesso prezzo!





SI CAMBIA!!!

C+VG è già la più bella rivista di videogiochi del mondo, ma noi siamo dei tali perfezionisti che neanche questo ci bastava! Dal mese prossimo **C+VG** cambierà completamente faccia, grazie anche all'apporto di un nuovo grafico nella redazione inglese.
Il nuovo acquisto è niente meno che *Jon Billington*, un nome che i più esperti probabilmente avranno già associato a immagini di perfezione editoriale assoluta.
Di conseguenza, dal prossimo numero **C+VG** diventerà ancora più bello, informativo e strastupendo... e non aumenterà nemmeno di prezzo! Non siamo dei gran simpaticoni?

LA GREMLIN SI LANCIA

Alla Gremlin si sono lanciati pubblicando la *16-bit Hit Machine*, una compilation per ST e Amiga che consiste di *Super Cars*, *Skidz*, lo strameraviglioso *Switchblade* e *Axel's Magic Hammer*. Se l'idea di mettere le zampe su questi titoli vi ispira, mettete mano al portafoglio e recatevi al più vicino softwarivendolo.

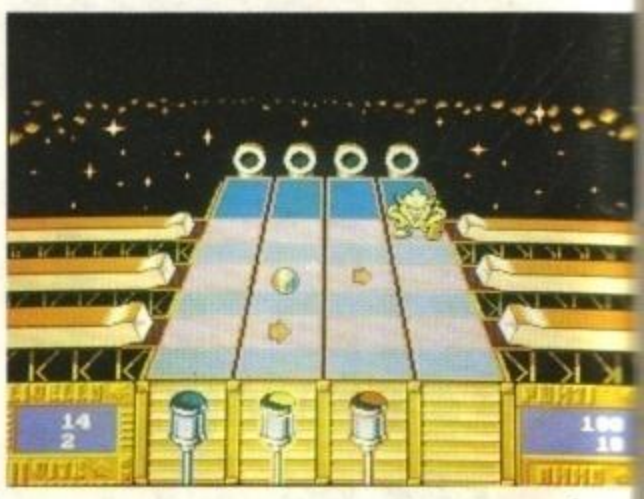
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS

I NUOVI GIOCHI DI D&D

La vasta serie di giochi basati su Advanced Dungeons & Dragons, il più famoso gioco di ruolo fantasy non computerizzato, ha riscosso un enorme successo in tutto il mondo. Ora la US Gold si prepara a lanciare un paio di nuovi titoli che andranno ad affiancarsi a successi quali Champions of Krynn, Dragonstrike o War of the Lance. Il primo titolo, che dovrebbe essere nei negozi a partire dal prossimo mese, è Death Knights of Krynn: si tratta del seguito di Champions of Krynn. In questa avventura i nostri eroi si trovano a incrociare la spada con niente meno che i Cavalieri della Morte di Lord Soth, un non-morto capace di uccidere gli esseri umani con la sua sola vicinanza! Il secondo gioco, riservato per ora ai possessori di Amiga e PC, si intitola invece Eye of the Beholder e rappresenta una grandissima innovazione nel mondo dei giochi di ruolo su computer. La novità sta nel fatto che tutto il gioco è presentato in soggettiva e che basta il mouse per controllare anche le situazioni più complesse grazie a un sistema di icone. Se pensavate che Dungeon Master fosse il massimo, Eye of the Beholder non vi farà dormire per intere settimane!



E' NATA LA SCUOLA DEL VIDEOGIOCO

La Lindasoft di Monza (MI) ha recentemente pubblicato Hypnotic Land, un gioco per Amiga realizzato con il kit AMOS. L'impiego di questo programma di pubblica diffusione permette agli acquirenti di Hypnotic Land di modificare personalmente il gioco mediante l'AMOS, seguendo le chiare istruzioni al riguardo presenti sul manuale di Hypnotic Land. Addirittura, è disponibile una linea diretta telefonica con gli autori del gioco per chiarire e risolvere ogni problema di riprogrammazione: magari non si tratterà proprio di una vera e propria scuola, ma è sicuramente un buon modo per imparare a realizzare il proprio gioco. Hypnotic Land viene recensito su questo stesso numero di C+VG.

NUOVI GIOCHI TSR DALLA SSI

Abbiamo parlato altrove degli sviluppi futuri della linea "Advanced Dungeons & Dragons" della SSI, ma poco prima di chiudere il numero abbiamo ricevuto un interessante comunicato stampa.
Sembra che siano in preparazione anche Shadow Sorcerer e Interceptor: il primo è una versione "tranquilla" di AD&D, che pone l'accento sull'aspetto tattico e diplomatico del gioco; il secondo è il primo titolo della nuova serie "Renegade Legion", tratta dagli omonimi board game spaziali della TSR in cui i protagonisti sono astronavi da combattimento del 69esimo secolo!
Entrambi i titoli dovrebbero uscire più o meno quando leggerete queste righe, in formato PC, Amiga e ST.

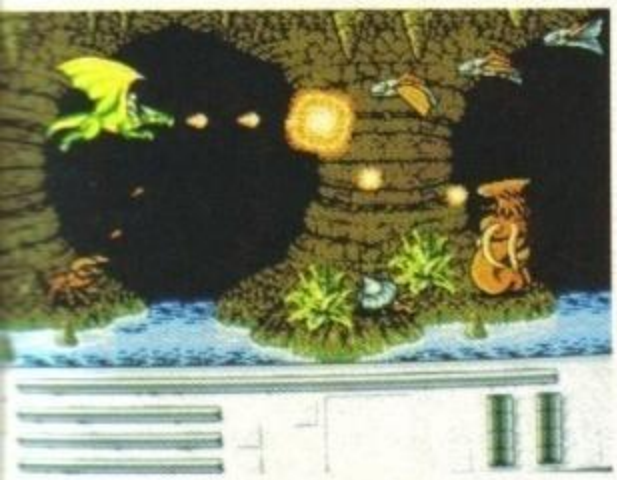
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA VIRGIN COME LA FENICE

Tanti anni fa, quando le versioni più importanti dei giochi erano quelle per Spectrum e VIC 20, la Virgin Games era una delle più dinamiche società sul mercato, e pubblicava settimanalmente grandi successi come Sorcery o Falcon Patrol. Dall'unione con la Mastertronic (la prima produttrice di giochi economici) nacque poi la Virgin Mastertronic, ma ora le due compagnie si sono nuovamente divise e la rinata Virgin Games ha in cantiere diverse belle cose. Spirit of Excalibur è un gioco che "inizia dove il film Excalibur finiva"; gli autori sono gli stessi di War in Middle Earth, e il risultato dovrebbe essere molto interessante. Di Spot si sa pochissimo: anzi, tutto quel che è stato comunicato è che si tratta "probabilmente del gioco più coinvolgente dopo Tetris". Qui in redazione siamo un po' scettici, ma non si



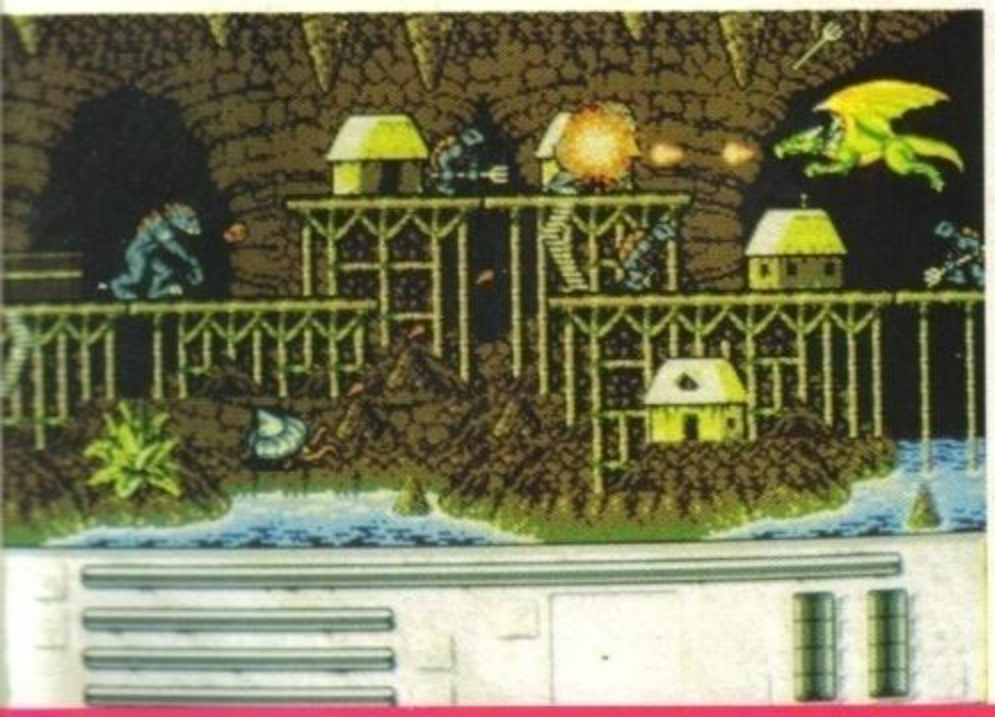
sa mai... Di Viz invece è facile immaginare tutto. Chi ama cose un pochino più raffinate potrà invece rivolgersi a Ultimate Scrabble, uno "Scarabeo" dotato persino di un dizionario di 96000 parole con tanto di definizioni (purtroppo solo in inglese), o a Snooker, l'ennesima versione del bigliardo: questa volta in grafica poligonale piena. Se il vostro sogno è sempre stato quello di volare nello spazio, Space Shuttle dovrebbe fare al caso vostro: lo scopo è quello di completare una missione sulla "pirotecnica" navetta spaziale della NASA. Tutti i titoli sinora nominati verranno pubblicati per Amiga, PC e ST tranne Spot, che uscirà anche in versione C64. Infine, la notizia che ha infiammato i nostalgici qui in redazione è stata quella della ripubblicazione di Zork 1, Planetfall, Leather Goddess of Phobos, Hitchhiker's Guide to the Galaxy e Wishbringer, le stupende avventure testuali della Infocom. L'ultimo titolo in particolare è considerato unanimemente come il più bell'adventure game di tutti i tempi. Queste decinaia e decinaia di titoli verranno naturalmente recensiti su C+VG non appena riusciremo a mettere le mani sui programmi finiti.

DUE IDEE DA IDEA

In uscita da S.C. col marchio Idea, due giochi per Amiga: Sword & Galleons e Dragon Fighter. Il primo è ambientato in un'isola del mare dei Coralli Rossi, sottomessa dall'avventuriero Varisco e dai suoi pirati senza scrupoli. Dovrete trovare tesori nascosti, affondare navi pirata e trovare il passeggero con la sfera verde dalle magiche virtù che vi permetterà di scacciare il tiranno e restituire ai villaggi la pace. Dragon Fighter, a giudicare dalle schermate che vi presentiamo, promette veramente bene. A cavallo del tuo drago dovrai cimentarti in accaniti duelli contro gli esseri più strani attraverso 100 livelli di azione furiosa, altrettante caverne, 5 regioni, 25 villaggi tutti densamente abitati. A tua disposizione ben 33 tipi di armi tradizionali e magiche. Ci proponiamo di recensirli entrambi al più presto su C+VG.

IN VENDITA IL CAMPIONE DEL MONDO!

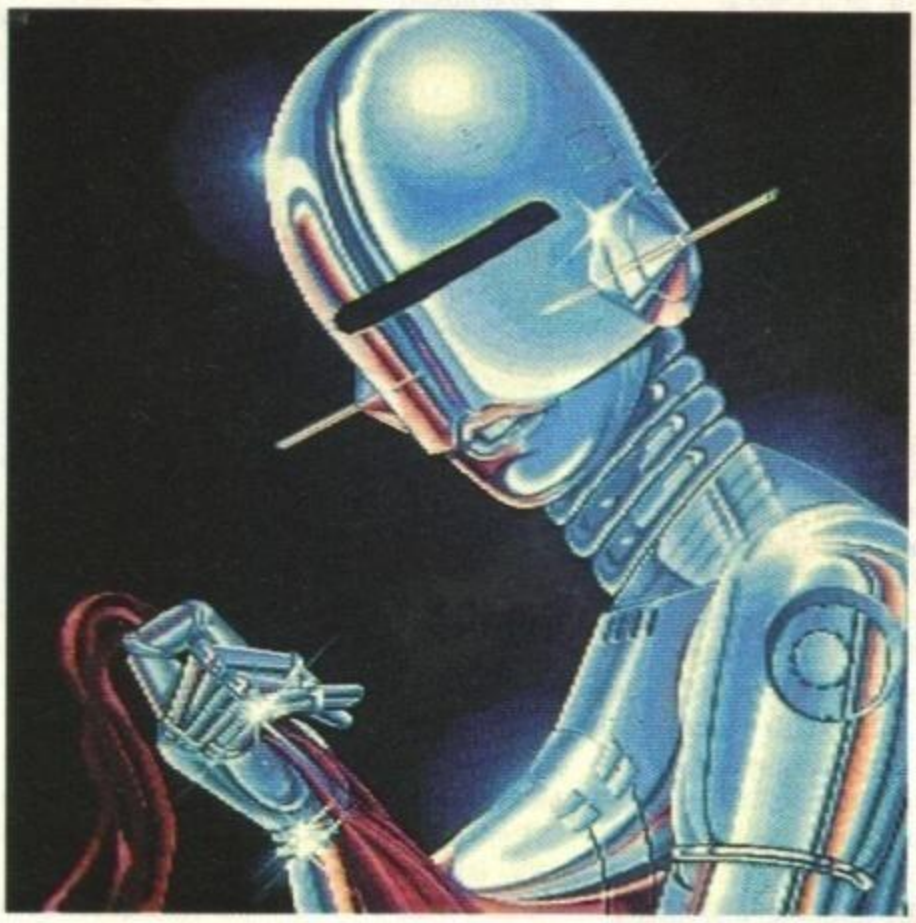
La francese Infogrames pubblicherà entro breve Chess Simulator, un programma di scacchi dal titolo poco originale ma senza dubbio molto particolare. Questo programma, disponibile solo per PC, ST e Amiga ha infatti vinto il Campionato Inglese di Scacchi Computerizzati del 1989 e contiene uno spropositilione di opzioni, compresa quella di studiare sino a 2150 possibili sviluppi prima di giocare ogni mossa. Se non avete progetti per le prossime 275.000 serate, ora sapete come impegnarle.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS



NOTIZIE DALLA US GOLD

La US Gold, una delle più prolifiche case di software ludico del mondo, ci ha inondato di comunicati stampa. Sintetizzando al massimo:
- La USG distribuisce il software della francese Loriciel, e la Loriciel ha aperto una nuova sezione chiamata Futura. I titoli prodotti con questa etichetta dovrebbero essere esclusivamente complesse simulazioni, e infatti i primi due titoli sono A.D.S., un simulatore di corazzata e... Panza Kick Boxing! Questo gioco dal nome buffo è solo una variante sul vecchio tema della boxe tailandese, e sarà interessante vedere dove starà la "complessa simulazione".
- La The Assembly Line (quella di Interphase e Pipemania) pubblicherà tra poco Cybercon III, un gioco che usa un nuovo sistema di visualizzazione tridimensionale in cui il protagonista deve riuscire a spegnere il solito computer impazzito.
- Più o meno nello stesso periodo dovrebbe uscire anche la conversione di Shadow Dancer, lo squallido ma tecnicamente ineccepibile gioco in cui il ninja protagonista si porta dietro un... cane ninja! O tempora, o mores!
- Cos'èuna Capra? Sbagliato: non è un animale con le corna ma l'isola tridimensionale in cui vivono i protagonisti del nuovo Gauntlet 3 - The Final Quest. Il nuovo gioco non assomiglia neanche lontanamente ai vecchi Gauntlet, e si preannuncia oltraggiosamente bello. Vi diremo qualcosa di più al più presto.

GIOCHI DI RUOLO

Vi piace Dungeons & Dragons e giocare in generale? Allora mettete da parte il computer per un po' e telefonate (dalle 14 alle 18) a Luigi Iorno allo 02/406910. Luigi vi racconterà tutto delle partite collettive organizzate dalla ludoteca Orefelici di Milano, presso la quale si svolgono spesso presentazioni di giochi nuovi durante piacevoli feste alle quali partecipano numerosi appassionati.

LA FIERA DEL COMPUTER

Dal 9 al 13 maggio 1991 si svolgerà nel quartiere fieristico di Milano la mostra-mercato Abacus, rivolta a tutte le persone interessate ai computer per uso personale. Fra gli aspetti più interessanti dell'edzione di quest'anno ci sono un'esposizione di sistemi tecnologicamente avanzati per l'automazione domestica e visite guidate per le scuole. Inoltre, a partire da marzo prenderà il via su Nuova Antenna 3 una trasmissione (intitolata, ovviamente, "Abacus") in cui verranno trattati i più vari aspetti dell'informatica di consumo. Le ultime puntate dovrebbero essere particolarmente interessanti, perché tratteranno del nostro argomento preferito: i videogiochi!

ABACUS

MERAVIGLIE GRAFICHE

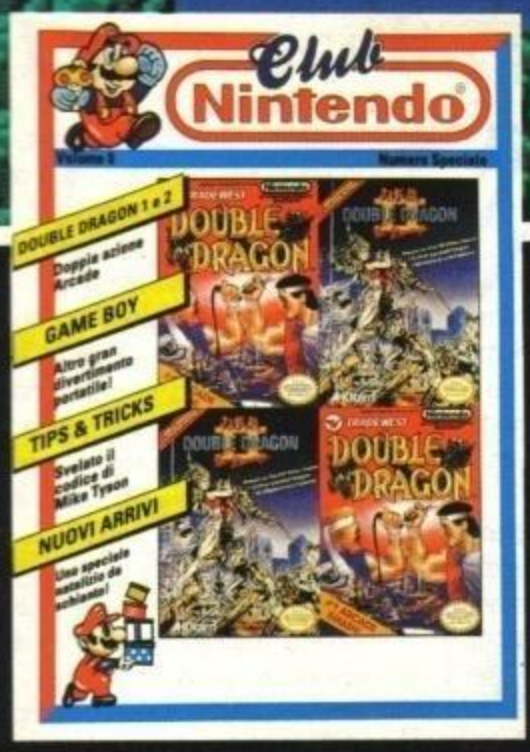
La IHT Editoriale ha cominciato a distribuire nelle librerie il suo "Coputerarte, Computergrafica e Animazioni vol.1" una rivista a cui è allegata una videocassetta VHS con sonoro in stereo dalla durata di 55 minuti.
La cosa interessante è che tutte le animazioni sulla videocassetta sono state realizzate con computer della serie Amiga, che in questa occasione mostrano al meglio le proprie capacità. Fra frattali, sigle televisive, digitalizzazioni e brevi filmati autoconclusivi, questa cassetta è imperdibile per ogni amante della grafica, dei computer e del magico mondo delle animazioni.
"Computerarte, Computergrafica e Animazioni vol.1" costa 39000 lire e, se non lo trovate in libreria, si può ordinare direttamente alla IHT Editoriale scrivendo alla sua sede di V. Montenapoleone 9, 20121 Milano o telefonando allo 02\794181.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NIENTE STRESS CON TIPS & TRICKS NINTENDO CLUB!

PUBLICIS - FCB/MAC



Chi scopre il trucco è più dritto: Nintendo Club, il primo e unico Videogames Club! Con un mensile che vi dà la mega rubrica Tips & Tricks per diventare imbattibili! E poi, nuovi giochi, consigli, superoffer-te! Mandate il coupon, vi arriverà il nu-mero speciale della rivista, con tutto per diventare soci e ricevere l'abbo-namento, il distin-tivo e la tessera dai mille sconti!

Per iscriverti al Nintendo Club, invia il coupon a: CEMIT - Casella Postale 1140 - N. 10100 - TORINO. Riceverai in omaggio il 1° numero del Nintendo Magazine.

NOME _____

COGNOME _____

DATA DI NASCITA _____

VIA _____ N. _____

LOCALITÁ _____

CAP _____ PROV. _____ TEL. _____

FIRMA _____
(di un genitore per i minorenni)

C+VG

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Finalmente in questo terzo numero di C+VG c'è sufficiente materiale per dare il via ad un Mail Bag quasi interamente italiano. Continuate a scrivere seguendo le istruzioni del box in fondo alla rubrica.

LA PRIMA LETTERA DEL MESE!

Spettabile Redazione,
Sono una ragazza di 19 anni, mi chiamo Barbara Piras e il mio nome è apparso spesso su Guida Videogiochi, poiché ho stabilito record a "Pang" e "Thunder Cross". Ciò vi dimostra il mio legame affettivo alla mitica Guida Videogiochi che mi ha seguito, grazie agli esponenti dello IASP, Miccoli e Dossena, passo passo verso il perfezionamento della mia "arte". Tutto ciò premesso è facile immaginare il mio disappunto e la mia delusione quando, recatami dal mio solito giornalaio per acquistare il mio mensile Guida Videogiochi mi sono sentito rispondere che non sarebbe più uscito (perché così all'improvviso, senza nessun preavviso???) e al suo posto mi sono vista propinare, con sgomento, il palliativo Computer + Videogiochi. Onestamente, l'ho acquistato piuttosto riluttante, forse per curiosità, e in effetti non ho avuto nulla da eccepire sulla "qualità della prestigiosa rivista inglese" (anche nel prezzo), ma la stessa non corrisponde certo alle mie esigenze; io, come tanti altri estimatori e frequentatori dei videogiochi amavo, nella mia rivista, le recensioni dei coin-op scritte da Dossena, il Club di Miccoli, le pagine dedicate alla posta e alla classifica dei record che poteva essere gestita direttamente da noi lettori. Tutto ciò era uno stimolo continuo a dare sempre il meglio, a confrontarci e migliorarci.
Ora come è possibile confrontarci, migliorarci con dei videogiochi che in Italia non esistono ancora? Come possiamo confrontare le nostre esperienze con ragazzi inglesi? E come possiamo farci apprezzare dai giudici inglesi che sicuramente non avranno l'opportunità di venire in Italia presso la sala giochi "Jolly Blue" di Pavia per assistere alle mie prodezze?
Il mio Videogiochi ci dava la possibilità di appartenere a un club e di partecipare grazie ad esso a interessanti tornei. Questo club avrebbe dovuto essere il mio trampolino di lancio, ma come potrà esserlo ora se non esistono più possibilità di contatti? Io sicuramente sono avvantaggiata rispetto ad altri ragazzi che sono entrati da poco nel mondo dei videogiochi, ma che ne sarà di coloro che meritano di essere conosciuti, apprezzati per la loro abilità se non hanno più un punto di riferimento? Avevo grandi progetti: pensavo di poter finalmente partecipare a gare e tornei di importanza nazionale per confrontarmi con dei "grandi", ma come sarà possibile?
Per tornare alla rivista Computer + Videogiochi, ribadisco il concetto di non capire l'utilità di tale rivista inglese che, tradotta in italiano, rimane comunque adatta a un pubblico straniero e non risponde alle esigenze di noi videogiocatori italiani.
Certa di una vostra cortese e chiarificatrice risposta, colgo l'occasione per porgervi cordiali saluti.
Barbara Piras, in arte EUR

D'accordo, Barbara, diccelo pure: quanto ti ha pagato Maurizio Miccoli per scrivere questa lettera?
Scherzi a parte, ho pensato che tanta passione per i videogiochi andasse premiata con il primo abbonamento gratis della storia di C+VG... anche perché la tua è stata la prima lettera arrivata alla nuova redazione (le altre pubblicate sinora venivano dagli archivi di Guida Videogiochi)!
Come avrai visto, lo IASP e le recensioni di Maurizio sono puntualmente arrivate anche su C+VG, e insieme all'infaticabile IUR sto cercando di organizzare anche un primo torneo. Ci vorrà del tempo, ma se tutto andrà per il verso giusto avrai di che rimanere soddisfatta...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Devo dire che i tuoi dubbi nei confronti di C+VG mi lasciano perplesso: la rivista inglese è stata italianizzata con l'inserimento di diverse rubriche e l'esclusione di altre, e come abbiamo più volte avuto modo di spiegare cercheremo di adattarla sempre più alle necessità dei lettori. Oltretutto, Guida Videogiochi era anch'essa una traduzione parziale... di una rivista francese!
Comunque, comincia a spedire i tuoi nuovi punteggi: ti assicuro che anche in Inghilterra sono interessati alle prestazioni degli atleti italiani, e non è detto che prima o poi non si organizzi un torneo internazionale anche per i giochi da bar.

PRESTAZIONI A CONFRONTO

Vi scrivo per alcune cose:
Come prestazioni è migliore il Megadrive Sega, il Supergrafx della NEC o il Super Famicom Nintendo?
Queste console sono più potenti (come grafica, animazione e prestazioni) dell'Amiga?
Quanti sprite può visualizzare simultaneamente l'Amiga?
La risoluzione del Super Famicom è superiore di quella dell'Amiga?
Quando sarà disponibile la console Amiga?
La versione 2.0 del sistema Amiga Dos sarà disponibile anche sull'Amiga 500?
Alberto Opesso

Rispondere alle tue domande, caro Alberto, non è cosa facile. Tanto per cominciare, bisogna premettere che le specifiche tecniche delle console giapponesi non vengono mai comunicate ufficialmente, e che i dati pubblicati dalle riviste vengono generalmente dedotti da intraprendenti redattori che giocano ossessivamente con tutto il software disponibile sino a che non pensano di avere stabilito il numero massimo di colori possibile, il tipo di chip audio e altre cose simili. Ad esempio, pensa che ancora adesso non si sa per certo se il Super Famicom sia un 8 o un 16-bit!
Ad ogni modo, la nuova console della Nintendo è senza dubbio la più potente fra quelle da te citate, ma è disponibile solo tramite importatori paralleli e quindi procurarsela non è facilissimo. Il Megadrive è una bellissima macchina, anche se la versione importata in Italia usa il software "censurato" di provenienza americana; le sue prestazioni sono leggermente superiori rispetto a quelle del PC Engine (o Supergrafx), altra console non ancora importata ufficialmente nel nostro paese. Stabilire la superiorità o meno di tali console nei confronti dell'Amiga è impossibile, anche perché la macchina della Commodore è un computer progettato anche e soprattutto per applicazioni non ludiche: adesso come adesso per giocare sono generalmente meglio le console, ma non è detto che dopodomani qualcuno non trovi nuovi modi di sfruttare la circuiteria dell'Amiga, e surclassare così le macchine giapponesi.
Parlare di sprite sull'Amiga inoltre non ha molto senso, dato che la maggior parte dei programmatori usa tecniche grafiche "personalizzate" per aggirare le limitazioni intrinseche della macchina.
Per la versione console dell'Amiga bisognerà aspettare un bel pezzettone, visto che alla Commodore si rifiutano addirittura di ammettere l'esistenza del progetto. In compenso nei prossimi mesi dovrebbe essere messo in vendita il CDTV, la macchina multimediale della Commodore basata sulla circuiteria dell'Amiga: oltre a essere un ottimo stereo e avere incredibili programmi su CD, vi si può collegare un drive esterno con cui caricare tutti i dischetti Amiga.
Il DOS 2.0 ci sarà anche per il 500.

COMPLIMENTI

Spett.le Redazione di C+VG,
Stanco e annoiato dalla solita aria fritta, mi avviavo svogliatamente verso la mia edicola di fiducia: dò un'occhiata al "reparto" videogiochi e... che vedo... uh... una nuova rivista! Mi accorgo subito che si tratta della celeberrima rivista inglese C+VG! Wow! Da quel che ho sentito è una delle più competenti del settore... proviamola... devo dire di essere rimasto veramente soddisfatto: io posseggo infatti un C64 e, di solito, le riviste che trattano 16 e 8 bit assieme dedicano poco spazio per il mio comp. Invece voi avete recensito (in modo magnifico) ben 8 giochi per il piccolo di casa Commodore, il che è dire tanto per una rivista, appunto, multiformato. Se si pensa che alcune se ne mettono una è già troppo! Sì, lo so che il C64 prima o poi si "estinguerà", ma quelle riviste che lo considerano già morto mi fanno andare in bestia! (A proposito, quando uscirà Shadow of the Beast per C64?) Comunque, se continuerete così credo proprio che vi seguirò fino alla fine, perché sono veramente rimasto soddisfatto di tutta la rivista (e soprattutto dello spazio della posta perché è tanto e quindi ho buone possibilità di venire pubblicato!!!) In definitiva, i più vivi complimenti: spero che per ciò che riguarda il C64 continuiate così e veramente tanti auguri per il successo del giornale. Un saluto e grazie da
Giorgio Guerra

Grazie a te, Giorgio, ma trattieni i complimenti per i prossimi numeri di C+VG, quando verranno messe in opera tutte le modifiche che abbiamo in mente! Per quanto riguarda il C64, vai a rivederti la posta del numero uno e mettiti tranquillo: oltretutto, Shadow of the Beast per C64 dovrebbe uscire tra poco.

AIR MAIL URGENTE

Vi prego di rispondermi nel prossimo numero di C+VG.
Ecco le domande:
1) La versione giapponese del Megadrive è compatibile con

Fai la scelta giusta!

Vai da PIXEL

LINEA COMMODORE®
PC COMPATIBILI
CONSOLLE - HARDWARE E SOFTWARE
PER TUTTI I TIPI DI COMPUTERS.
DA NOI TROVERAI I FAVOLOSI
SEGA MEGADRIVE® E NINTENDO
GAMEBOY® IMPORTATI DAL
GIAPPONE.
INOLTRE:
CONSULENZA
SULL'ACQUISTO
RIPARAZIONI IN
48 ORE
PERMUTE COMPUTERS
VENDITA PER
CORRISPONDENZA.

Catania - Via Ingegnere 37/A
Tel. 095/430580
Aperto il sabato
chiuso il lunedì mattina

Ritagliando questo Coupon un simpatico Omaggio

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

quella italiana?
2) Quanto costa il Megadrive in Giappone (in lire)?
3) Quali sono le periferiche disponibili per il Megadrive in Giappone? Quanto costano (in lire)? 4) Mi potreste fornire la lista di almeno 30 (20 fa lo stesso) cartucce disponibili in Giappone?
5) Esiste Robocop in cartuccia per Megadrive?
Saluti da
Un vostro affezionato lettore

P.S.
Vi chiedo di rispondere nel prossimo numero di C+VG perchè devo mandare una lettera a un mio amico (nelle Filippine) che arriva prossimamente, quindi non ho molto tempo.

P.P.S.
Ricordatevi di rispondermi nel prossimo numero di C+VG.

Peccato, caro il mio Anonimo! La tua lettera è arrivata pochi giorni dopo la chiusura del secondo numero, e proprio non sono riuscito a inserirla in tempo. Ti rispondo ugualmente, sperando di essere comunque utile almeno ad altri lettori interessati ad acquistare una console all'estero.
1) Le differenze fra i Megadrive italiani e nipponici sono solo due: la presenza di una linguetta che impedisce l'inserimento delle cartucce giapponesi e il tipo di segnale video in uscita.
Tutte le apparecchiature video giapponesi lavorano in standard NTSC, e per essere usate nel nostro paese richiedono monitor o televisori multistandard o, nella migliore delle ipotesi, almeno delle buone interfacce SCART.
Per aggirare il problema si può comprare un modello convertito (quelli che trovi dagli importatori paralleli) o acquistare un Megadrive italiano e limare la linguetta anzidetta, invalidando così la garanzia.
Quest'ultima soluzione è di gran lunga la più semplice, ma sappi che, per qualche misterioso motivo, i giochi giapponesi rimarranno rallentati del 10% circa. Che casinisti questi giappo!
2) Poco.
3) Ci sono modem, tastiere, lettori CD e un sacco di altre belle cose. Costano relativamente poco ma non si possono usare in Italia (il modem serve solo per comunicare con altre console in formato giapponese + modem, le tastiere usano i complicati caratteri katakana e il lettore funziona solo sulle macchine giapponesi!)
4) No.
5) Le notizie di qualche mese fa lo davano in preparazione, ma è da un po' che non se ne sa più nulla.
Saluti al tuo amico filippino.

FEGATI, DUODENI & CISTIFELLEE

Spettabile redazione, questa credo sia la quarta volta che vi scrivo, ma non mi stanco mai perchè trovo sempre un motivo per scrivervi.
Voglio innanzitutto chiedervi informazioni su un coin-op che finora sono riuscito a trovare solo nelle sale giochi delle giostre e che mi interessa moltissimo. Il gioco si chiama *Splatterhouse*, nel quale Jason (proprio quello di "venerdì 13") entra in una schifosissima casa per fare a pezzi decine di mostri. Vi chiedo così gentilmente se potreste fornirmi informazioni su questo gioco sanguinolento e magari sapere se esiste qualche conversione per micro o console. (seguono consigli vari)
Davide Suin

Bleah! *Splatterhouse*, eh? In effetti il gioco è difficile da trovare, anche perchè la sua ultraviolenza lascia perplessi la maggior parte degli importatori di schede per coin-op. Il gioco è ormai piuttosto vecchiotto, ed era stato scritto per il mercato giapponese.
Come dici giustamente tu, lo scopo è semplicemente quello di fare a pezzi con fucili a canna mozza, accette e seghe

elettriche un nutrito campionario di schifide creature che morendo si sparpagliano con dovizia di particolari per tutto lo schermo. Di *Splatterhouse* esiste una conversione quasi perfetta per PC Engine e in futuro dovrebbe apparire anche per Megadrive.
E' tuttavia improbabile che in Italia venga importata quest'ultima versione, poichè le cartucce del Megadrive italiano provengono dagli Stati Uniti e negli U.S.A. i videogiochi violenti vengono censurati molto pesantemente.
Un esempio di questa tendenza è dato da *Final Battle* per Megadrive, il gioco tratto dalla serie a cartoni animati "Ken il

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Guerriero". Mentre nella versione originale giapponese i nemici esplodono quando vengono colpiti, sulle cartucce arrivate in Italia questi si limitano a "volare" oltre i bordi dello schermo. In alcuni casi i mostri di fine livello sono addirittura diventati degli alieni verdi per giustificare i loro "strani" decessi (che noi sappiamo dovuti alle tecniche della sacra scuola di Hokuto, vero?)!

L'ULTIMO DEI VICHINGHI

Egregio staff, mi chiamo Marco Bozzo e ho un problema che voi forse potete risolvere: io ho un Commodore VIC20 che funziona abbastanza bene, ma l'unico inconveniente è che non riesco a trovare in giro i videogiochi adatti. Mi sono rivolto a voi perchè vorrei, se possibile, farmi indicare dove potrei trovarne.

Marco Bozzo

Aaargh! Lettere come queste mi fanno pensare alla vita, all'ineluttabilità della morte e ai film sugli zombie: non avrei mai immaginato che ci fossero ancora dei VIC in circolazione! Purtroppo, caro Marco, il tuo computer è andato fuori produzione da parecchi anni, e non esistono più software house che producano videogiochi per quella macchina.
Resta però la possibilità che fra i nostri lettori ci sia qualche anima pia (& nostalgica) disposta a cederti la sua vecchia collezione di programmi. Avanti ragazzi, date una mano all'Ultimo VIChingo!

LA TESTA NEL PALLONE

Potreste segnalarmi qualche bel gioco di calcio per il computer "PC MS-DOS" Compatibile, i punti vendita e se per usarli è necessario il "disco fisso"?

Daniele Rosa

Ahiahiahi... Dal tono della tua lettera si capisce che non hai le idee molto chiare riguardo al tuo computer. Vedi, i compatibili IBM (questa la denominazione corretta) sono computer fatti per far funzionare senza problemi (almeno teoricamente) il software scritto per i PC IBM. Purtroppo sono però molto diversi uno dall'altro in termini di possibilità di grafica, di sonoro, di lettori di dischi montati & altro ancora.
Consigliarti un programma senza conoscere esattamente le caratteristiche della tua macchina è quindi impossibile, perchè rischieresti di andare a comprare un gioco molto bello che però non funziona sul tuo computer!
La cosa migliore da farsi è di andare in uno dei negozi specializzati di cui trovi le pubblicità su questa rivista (sapendo tutto quello che c'è da sapere, naturalmente) e scegliere fra i prodotti in esposizione.
A proposito: il disco fisso, o hard disk, è un aggeggio che costa di solito un sacco di soldi e serve solamente per registrarci sopra programmi e dati che vengono poi caricati molto velocemente. Comodo, ma non necessario per NESSUN programma.

ASPIRANTE (E INGENUO) PIRATA

Cari amici vi scrivo perchè è un'emergenza, ho necessità di passare giochi di commodore 64, in AMSTRAD CPC 464 64K per motivi molti importanti, i quali sono: siccome mio zio possiede l'AMSTRAD, e siccome poi viene spesso a casa mia vorrei che, se esiste un modo per passare i programmi da commodore ad AMSTRAD, speditemelo. Vi prego molto, se esiste un uiyly per favore speditemelo (il programma) al mio indirizzo per favore è molto importante per me ma, vi prego moltissimo se esiste speditemelo.

Anonimo

Ok, puoi anche alzarti dai ceci e mettere via il rosario. Fatto? Ora ascolta:
1 - Ti assicuro che per te la cosa *super importante* è imparare a scrivere in italiano, non *passare* giochi.
2 - *Passare* giochi si chiama normalmente *piratare*, ed è un reato punito con multe piuttosto salate & una permanenza variabile nelle carceri dello Stato.
Forse è meglio che tuo zio prenda i suoi soldini e vada a comprarsi i giochi nei negozi come tutta la gente onesta.
3 - Commodore e Amstrad hanno la stessa importanza, e comunque si scrivono in minuscolo con la prima lettera in maiuscolo, come tutti i nomi del mondo.
4 - Gli *uiyly* sono dei marsupiali che vivono nell'Uzbekistan centrosettentrionale. I "programmi che fanno cose utili" si chiamano *utility*, e oltretutto sono di sesso femminile ("LE utility").
5 - Noi di C+VG non spediamo programmi a nessuno, nemmeno se piangete in assiro-babilonese.
6 - Fra l'altro è impossibile far funzionare un programma scritto per un computer su una macchina differente, per cui quello che chiedi è impossibile.
Ugh, ho detto.

IL BARO DEI BAR

Superfortissima redazione Jackson, chi vi scrive è Marcello, un ragazzo di 14 anni. Possiedo un Sega Master System (aspiro ad acquistare un Megadrive) ma mi interesso anche di Amiga e C64. Ho una meganotizia per voi: dopo avere giocato con *Silkworm* spegnete la macchina arcade, e tenendo premuti tutti i pulsanti dovreste attivare il cheat mode: da lì non toccate i pulsanti ma giostratevi con joy.
Dopo avere selezionato vite infinite alla voce lives spingete il pulsante di selezione giocatori 1 o 2 e incominciate a giocare. Manderete bar o sala giochi che sia in fallimento.
Ci vediamo!!

Marcello Miriello

Non siamo riusciti a provare la tecnica di Marcello, ma sappiamo che simili cheat mode si trovano in parecchi coin-op (ad esempio in tutti i giochi più vecchi della Capcom). Se qualcuno fra i lettori conosce altri cheat mode "da bar" ci scriva: una partita gratis non si rifiuta mai!

Votate i vostri giochi preferiti, e noi li porteremo a Londra per farli premiare! L'ECTS si terrà al Business Design Centre di Londra dal 14 al 16 aprile 1991, e il tema di questa edizione sarà la Multimedialità.

SCHEDA VOTAZIONE

Voglio che all'ECTS vengano premiati questi giochi:

Migliore Animazione: DRAGON'S LAIR II°
Migliore Grafica: WRATH OF DENON
Miglior Sonoro: AWESOME
Miglior Gioco d'Azione: TARTCOS
Miglior Avventura/Gioco di Ruolo: FORPT OF THE RIG
Miglior Gioco di Logica: PIPEMANIA
Gioco Più Originale: LINE OF RAIRT
Miglior Simulazione: GIUMP CHALLENGE
Migliore Confezione: XENON II
Gioco per Console dell'Anno: ATARI VCS 2600
Console dell'Anno: NINSEGAPCENGDRIVE
Software House dell'Anno: WICA BOYS SOT
Gioco per Computer dell'Anno: RAN DE GAUTELET

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L' ULTIMO POLEMICO

Spettabile redazione di Computer + Videogiochi,
Anzi, aspettabile redazione: era ora che la più diffusa rivista di videogiochi e computer d'oltre Manica venisse tradotta anche in Italia.
Sono un affezionato lettore (da poco più di un paio d'anni) della vostra "sorellina", quindi suppongo che diventeremo amici anche noi, ed è per questo che mi permetto di rivolgervi alcune critiche (spero costruttive) e consigli:
1)Buona impaginazione e copertina, qualche errore tipografico e sovrapposizione a scritte inglesi originali (non è facile mettere in piedi il primo numero, eh?).
2)Alla lunga, cercate di sostituire le traduzioni inglesi con recensioni e articoli originali; l'esperienza di altre riviste che sicuramente conoscete ha dimostrato, a mia opinione, che c'è sempre una differenza di fondo nel buon gusto di ogni nazione e alla resa dei conti fare di C+VG una rivista veramente italiana dovrebbe valere la pena.
3)A proposito, C+VG non era la più economica delle riviste inglesi? E' così che si "traducono" i prezzi?
4)Per piacere, se fate delle recensioni di giochi solo su macchine specifiche, scrivete (basta in piccolo, in un angolino) se esistono le versioni per altri computer, se sono già fuori e stanno per uscire. E magari metteteci il prezzo di fianco.
5)In altri contesti sono state lanciate accuse che fantomatiche riviste farebbero, per puro spirito di concorrenza, recensioni di giochi di cui hanno visto solo il demo. Io non so niente di preciso, ma a volte mi sembra che le riviste inglesi si comportano proprio così: non lasciatevi trascinare!
Un'ultima cosa: fin dal primo numero inizia la polemica fra 8 e 16 bit? Beh, io sono uno di quei "traditori" che ha abbandonatoil C-64 per l'Amiga 500 e dopo tante accuse sento il bisogno di difendermi.
Ormai ho 22 anni, frequento l'università e un discreto numero di amici, non ho più né tempo né voglia di passare le giornate davanti al monitor, né mi interessa di avere centinaia di dischetti (tra l'altro copiati e mal funzionanti): mi accontento dei classici pochi ma buoni (leggi ben scelti e originali) e inoltre traggo una certa soddisfazione dalla programmazione (a proposito, sto facendo un gioco di ruolo. A qualcuno interessa? Scrivetemi!); per tutti questi motivi il C64 cominciava ad andarmi stretto. Suppongo sia una questione di evoluzione. Quella punta di risentimento che ogni tanto nasce nei "sessantaquattristi" secondo me deriva dal fatto che dalla posizione di predominio assoluto di qualche anno fa si sono ritrovati ad avere una forte concorrenza ed è nato il timore, infondato, di essere lasciati indietro. Niente di più falso!!! E' vero che alcuni giochi per 16-bit proprio non possono essere implementati su 64, ma quando possibile lo sono di sicuro: ormai sul 64 gira persino il linguaggio C.
Quindi non tormentateci con accuse infondate, non vi stiamo rubando niente e non pensate che siamo privi di sentimenti.
C'ero anch'io tra i pionieri che comprarono il 64 alle sue prime uscite (estate '83) e pensate che il primo gioco che abbia mai caricato, a quel tempo l'ultimissima novità, era Aztec Challenge e tuttora lo conservo per puro affetto!
La smetto di annoiare tutti quanti e vi faccio i migliori auguri perché avete le carte in regola per diventare i primi in Italia.

Pietro Presotto

Tante grazie per i complimenti, Pietro! Dopo la faticaccia infame per realizzare il primo numero ci volevano proprio, così come le intelligenti critiche. Come hai giustamente immaginato, mettere in piedi una rivista è davvero difficile, e gli errori del primo numero sono destinati a diminuire costantemente. Col diminuire degli errori, aumenteranno anche gli articoli e le recensioni scritte in Italia: oltre alla rubrica sulle Mode Apocalittiche, la Posta e Playmaster verranno interamente riscritte anche le pagine riguardanti i giochi da bar (con l'aggiunta di una bella sorpresa per i nostalgici!), le recensioni delle console (cominciando con quelle portatili) e sempre più recensioni per computer... dateci solo un attimo di tempo per organizzare le cose come si deve. Purtroppo la "traduzione" del prezzo è stata obbligatoria, ma del resto 5K sono ormai un costo standard per le riviste,

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

no? Quando recensiamo i giochi, cerchiamo di inserire sempre un piccolo box intitolato "Update" ("Aggiornamento") in cui sono indicate tutte le eventuali conversioni: basta controllarlo per sapere se esiste o esisterà una conversione anche per il proprio computer. Sullo scandalo delle recensioni finte invece c'è poco da dire: tutte le riviste di videogiochi serie recensiscono solo programmi finiti, o eventualmente indicano che si tratta di una preview, ma traducono indiscriminatamente il materiale che arriva dalle redazioni inglesi.
A volte capita che qualche nostro collega britannico si lasci prendere un po' la mano, e in Italia ci ritroviamo a prendere per buone le sue speculazioni più o meno fondate ispirate da un demo. Qui a C+VG ci basiamo su fonti piuttosto affidabili, e speriamo che il problema non si presenti mai.
Infine, ecco rispuntare le polemiche.
Ho pubblicato le tue argomentazioni solo perché erano particolarmente civili e bilanciate, ma a dir la verità speravo che la disputa fra computer differenti fosse chiusa già dal fatidico numero uno. Io conosco molto bene e stimo l'intercontinentale Matteo, ma quella di avere alimentato il mito della polemica fine a sè stessa non gliela perdonerò mai: non vorrete portare argomenti tanto banali anche su C+VG, vero? Ci sono un sacco di argomenti ben più costruttivi da trattare che non l'insulsa discussione del "Mio Vs. Tuo". Cosa ne dite di parlare degli sviluppi futuri dei giochi, della scomparsa misteriosa di Martin Galway, delle ultime tendenze nel campo della grafica sintetica, di letteratura cyberpunk, di ricette di cucina o di qualsiasi altro argomento?

L'ANGOLO DEI CLUB

Abbiamo pubblicato gli indirizzi di alcuni club & contatti nel primo numero di C+VG, qui ne pubblichiamo altri e in futuro ne

E ORA DUE PAROLE DALLA REGIA

- Trucchi & soluzioni.
Su C+VG stamperemo solo soluzioni complete, per cui lasciate perdere mappe parziali e cose simili. Un caso a parte sono i trucchi per ottenere vite infinite, tempo illimitato o raggiungere livelli segreti: fatemi solo il piacere di non andarli a copiare da altre riviste italiane o straniere! Comunque, spedite le vostre tecniche ninja di vittoria totale & irreversibile separatamente dalle lettere, indicando chiaramente sulla busta "Playmaster". Se mi mandate delle mappe, disegnatele su fogli completamente bianchi (niente quadretti, righe o fiorellini) e possibilmente in bianco & nero.

- Richieste d'aiuto.
Siete bloccati al 976° livello del vostro gioco preferito? Non sapete come blastare l'ultimo mostro di fine livello? Qui a C+VG siamo pronti ad aiutarvi ma... dovete darci una mano. Spedite le vostre richieste d'aiuto separatamente dalle lettere, in una busta su cui sia chiaramente indicato "S.O.S.". Una sola richiesta per lettera, grazie.

- Club & contatti.
Se avete fondato un Club o state semplicemente cercando altre persone che posseggono il vostro stesso computer o console, mandate il vostro indirizzo e la categoria d'interesse (es. "Console nintendo", "Giochi di ruolo", "Demo musicali", eccetera) in una busta separata da eventuali altre comunicazioni, indicandovi sopra chiaramente "Club". Non pubblicheremo numeri telefonici.
Seguendo queste raccomandazioni accelererete di molto i tempi di smistamento e pubblicazione delle vostre comunicazioni: una rivista migliore dipende anche da voi.

Commodore

CENTRO ASSISTENZA AUTORIZZATO
per ROMA e LAZIO
ACCESSORI ORIGINALI
GIOCHI E PROGRAMMI

00167 ROMA - Via Verolengo, 20
☎ 06/6632321 - 6638947 telefax 620188

by elettrotel s.r.l.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

pubblicheremo altri ancora. Fatevi conoscere & conoscetevi scrivendo a C+VG (ma seguendo le istruzioni del box in fondo alla rubrica!)
Sega Master System: Paolo Malinverni, via Romentino 25/D - 28067 Pernate (NO)
PC. Simone Rossi, via Mignone 3 - 29100 Piacenza
Nintendo NES. Luca Roversi, via Sismondi 9 - 20133 Milano e Daniele Parvis, via Bronzino 18 - 20133 Milano

FACCIAMO I FINTI TONTI?

Spett.le redazione, ho acquistato in edicola *Indiana Jones: The Graphic Adventure* della Alga Soft, con la nuova edizione senza istruzioni. Se è possibile vorrei sapere le istruzioni per giocare, e se possibile anche le tattiche.
Vincenzo Di Luccia

Ma bravo Vincenzo: vieni qui che ti tiro le orecchie! I videogiochi originali si comprano (tranne rarissime eccezioni legalizzate) negli appositi negozi, e non in edicola.
A fare i furbi e comprare le versioni piratate si pigliano solo solenni fregature, come è capitato a te.
I diritti su Indiana Jones ce li ha solo la Lucasfilm, che produce giochi bellissimi e completi di confezioni lussuose, manuali di istruzione e ogni ben di Dio.
Quelli della Alga Soft sono invece una banda di farabutti, che ruba i soldi con cui cercano di vivere i programmatori onesti, che passano mesi a scrivere i giochi originali.
La cosa giusta da fare in questi casi sarebbe di denunciare questi criminali, che avrebbero modo di rivedere così le loro idee riguardo la produzione dei videogiochi durante una pluriennale permanenza in galera.
Quindi, caro Vincenzo, ti consiglio di andare a comprarti la tua copia di Indiana Jones: The Graphic Adventure (che oltretutto è uno dei giochi più belli degli ultimi anni) in negozio, senza favorire ulteriormente la criminalità.
A questo proposito invito tutti i lettori a conoscenza di simili operazioni di pirateria su larga scala a comunicarci (fornendo naturalmente delle prove) l'indirizzo di pirati e spacciatori: saremo felici di passare questo materiale alle software house che producono gli originali, e che sicuramente faranno passare a questa gente la voglia di dedicarsi a simili attività.
Dateci una mano: combattendo la pirateria fate abbassare i prezzi e migliorate la qualità degli originali!

MEGAJOYSTICK

Strasplendida redazione, vi scrivo per dirvi che siete la maggiore fonte di informazione sui videogiochi mai creata!!
Beh, veramente non vi ho scritto per questo, l'ho fatto per sapere se esiste un joystick compatibile con il Sega Megadrive.
Penso che il Megadrive sia stupendo ed è per questo che mi sento in dovere di consigliarne l'acquisto a chiunque voglia una sala-giochi in casa (cioè a tutti)!
Anonimo

Dì un pò, quanto ti ha pagato la Sega? Ad ogni modo, negli U.S.A. e in Giappone esiste una serie piuttosto nutrita di comandi alternativi per il Megadrive, ma non ci risulta che in Italia sia stato ancora importato nulla. Ricordati comunque che con tutti i giochi in cui serve solo un pulsante puoi tranquillamente usare un joystick per home computer qualsiasi (una volta fatto partire il programma) premendo "start" sul comando originale, magari collegato alla porta 2.

MEGADILEMMI

Possiedo una console Megadrive. Vorrei sapere se per questa macchina esistono i giochi *Black Tiger* e *Ghouls 'n' Ghosts*.
Stefano Guida

Ho visto la pubblicità di *Black Tiger* per Megadrive su una rivista americana, il che significa che tra poco dovrebbe arrivare anche qui da noi.
Ghouls 'n' Ghosts invece non solo esiste, ma è anche uno dei giochi più belli fra quelli disponibili per questa console.

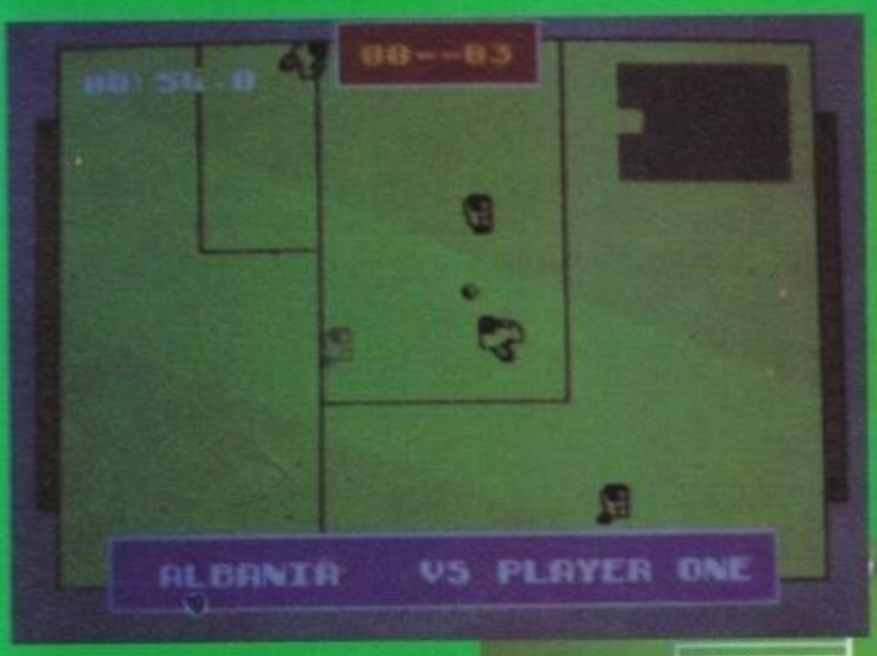
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAZZA 2

BY EMPIRE

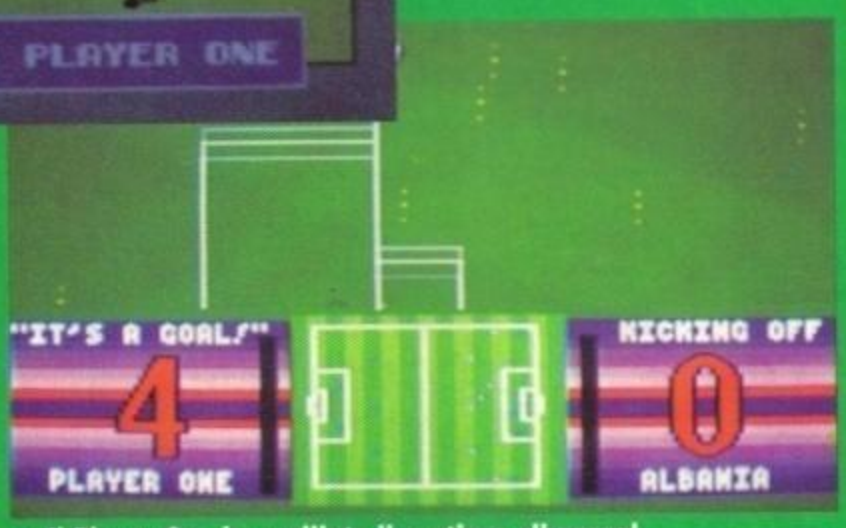
Gazza non è un uccello ma Paul Gascoigne, calciatore della nazionale inglese. Alla Empire sembrano essere rimasti particolarmente impressionati dalle sue prodezze sul campo, e hanno pubblicato un secondo gioco di calcio sponsorizzato dal forte calciatore. Si tratta del solito programma di calcio col giocatore che corre in otto direzioni con lo scopo di segnare quanti più goal possibili. Facile, eh? Si, ma specialmente per chi, ponendosi alla guida dell'atleta, possiede uno spiccato senso del controllo di palla. Gazza 2 contiene una gran quantità di squadre internazionali, dai dilettanti dell'Albania (che addirittura vi passano la palla quando rilanciano) al temibile Brasile, la cui abilità pedatoria è ai massimi vertici. Se vi sentite in vena, potrete scegliere la squadra campione del mondo.



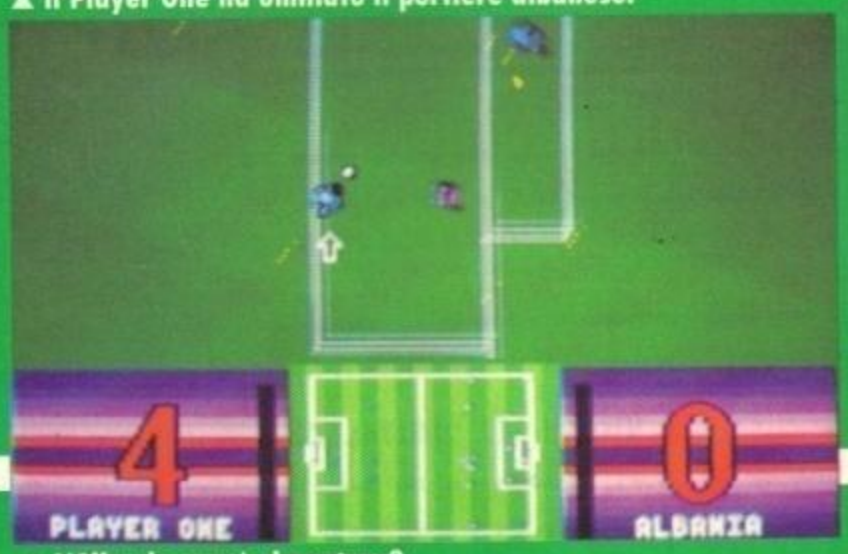
UPDATE

Il cannoniere di Newcastle ci sorriderà dagli schermi dell'Amiga, dell'ST, del C64 e dei CPC Amstrad. Tutte le versioni dovrebbero essere nei negozi quando leggerete queste righe.

Azione in area in Gazza 2



▲ Il Player One ha umiliato il portiere albanese!



▲ L'Albania saprà rimontare?

GX4000

Lo devo ammettere: temevo che gli expolit simulatorii di Gazza fossero atroci quanto la sua capacità canora (avete mai sentito l'orrendo "Geordie Boys"?), ma sono rimasto piacevolmente sorpreso dalla qualità di questo gioco di calcio.
L'azione sul campo è rapida e pressante, e giocando in due ci si diverte un sacco. La grafica è molto kickoffosa e rende bene l'azione, come pure il gioco in generale.
Sfortunatamente, ci sono un po' di problemucci che gli impediscono di diventare un classico.
Ad esempio, manca l'arbitro e di conseguenza mancano i rigori e i falli, e i passaggi sono problematici in quanto nessun giocatore ricopre la sua zona (tranne il portiere, che se ne sta incollato sulla linea di porta).
Potrei menzionare al tre cose, quali il fatto che la palla si alza poco da terra, o che le rimesse laterali sembrano eseguite coi piedi, ma tutto sommato, l'azione rimane abbastanza reale. Se non fosse per questi piccoli nei, Gazza 2 sarebbe stato un gran gioco.

GRAFICA	73%
SONORO	66%
VALIDITA'	79%
GIOCABILITA'	75%
GLOBALE	74%

SPECTRUM

Giocabile quanto sul GX4000, sembra che la palla si alzi maggiormente da terra quando la calciate (non che questo influisca sulla giocabilità , comunque).
Ad ogni modo, rimangono i nei della versione Amstrad, e sono sufficienti a retrocedere decisamente Gazza in serie B.

GLOBALE	74%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SELECT

Piazzale Gambara ,9 (MM1 Gambara)
20146 Milano Tel. 4043527 3 Linee

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA ATARI
TUTTE LE NOVITA' IN ANTEPRIMA
VASTA GAMMA DI ACCESSORI

EMULATORE PC/AT CON 80286 PER AMIGA E ATARI	Microprocessore 80286 compatibilita' con CGA HERCULES Drive 5 1/4 3 1/2 hard disk mouse porta parallela	Telefonare
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 SENZA OROLOGIO	Espansione per aggiungere 512k al tuo Amiga ..	Lit. 90.000
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 CON OROLOGIO	Come precedente ma con orologio	Lit. 110.000
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 2 MB	Espansione per aggiungere 2000k al tuo amiga	Lit.Telefonare
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 4 MB	Espansione per aggiungere 4000k al tuo amiga	Lit.Telefonare
DRIVE PER AMIGA 500 CON INTERRUTTORE	Disk drive slim line per amiga 880k	Lit. 145.000
DRIVE PER AMIGA 500 + SYNCRO EXPERT	Come precedente ma con in piu' hardware syncro	Lit. 169.000
HARD DISK 40 MB PER AMIGA 500	Hard disk con tempo d'accesso 28 ms	Lit. 830.000
PENNA OTTICA PER AMIGA 500	Penna ottica per amiga 500 corredata di software.....	Lit. 45.000
ATARI 520 STFM	Computer con 512 k di memoria, drive da 720 k con modulatore T.V incorporato	Lit. 580.000
ATARI 520 STFM SERIE ORO CON 1 MB DI MEMORIA	Come precedente ma con 1040 k di memoria	Lit. 750.000
ATARI STE 1040	Computer con 1040 k di memoria, drive da 720 k con modulatore, suono stereofonico.	Lit. 999.999
DRIVE PER ATARI SF 314	Disk drive atari da 720 k con interruttore	Lit. 235.000
HARD DISK 30 MB PER ATARI	Hard disk 30 mb con interfaccia dma	Lit. 900.000
HARD DISK 60 MB PER ATARI	Hard disk 60 mb con interfaccia DMA	Lit. 1.400.000
ATARI LINX	Videogioco portatile con monitor a colori lcd grafica stupenda	Lit. 350.000

-*-*-*-* TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA -*-*- GARANZIA TOTALE DI 1 ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI -*-*-*-*-*

PC FOLIO ATARI

Potente PC tascabile con 128k di memoria espandibile a 640 k. Inoltre ha gia' quattro programmi incorporati foglio elettronico gestione appuntamenti calcolatore editore di testi.

Lit. 420.000

INTERFACCIA MIDI

Interfaccia per essere abbinata a strumenti musicali

Lit. 70.000

NOVITA'
NEW SUPERCARD
PER AMIGA 500/1000/2000

New Supercard e'un duplicatore hardware che ti permettera' se disponi di un secondo drive di eseguire i backup di sicurezza dei tuoi programmi originali. Inoltre New Supercard e' molto semplice da installare e puo' copiare tutti i vari formati.

SINCRO EXPERT Lit. 35.000
NEW SUPERCARD Lit. 95.000

SUPER OFFERTA

DISCHETTI BULK DS DD
FREE ERROR AL 100 %

CONF. 3 1/2 50 Pz.
Lit. 45.000

BOX PORTA DISCHI DA
50 POSTI PER 3 1/2
Lit 15.000

ECCEZIONALE = ATARI AT/ABC 286 III COMPATIBILE AL 100 %

Pc atari ABC 286 con 640k di memoria drive da 1,44 Mb hard disk 30 Mb 4 slot di espansione AT ega CGA Hercules MDA 2 interfacce RS-232 parallela DOS 3.30 zoccolo per coprocessore matematico mouse.

Con Monitor monocromatico Lit. 1.400.000
Con Monitor a colori Ega Lit. 1.750.000

STAMPANTE PT-160 PROMELIT

Stampante a 9 aghi 80 colonne 192 Cps pica elite condensato espanso NLQ, grafica compatibile amiga.

Lit. 340.000

VIDEON III DIGITALIZZATORE PROFESSIONALE A COLORI PER AMIGA

Il Videon ha le possibilita' di digitalizzare immagini a colori da qualsiasi tipo di segnale video composit. Inoltre per ottimizzare le immagini Videon e' dotato di un circuito di tracking.

Lit.. Telefonare

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HARD DRIVIN'

BY TENGEN

Il realismo era la chiave di volta del coin-op della Atari Hard Drivin'. Il suo scopo originario era la scuola guida, ma venne deciso che la grafica a poligoni specializzata avrebbe reso meglio se fosse stata inserita in un cabinet con sedile avvolgente, cambio, pedali di frizione, freno e acceleratore e un volante capace di fornire un feedback realistico.
All'inizio di ogni partita si deve scegliere se controllare un'auto con cambio manuale o automatico. Poi si passa alla gara vera e propria, dove lo scopo generico è di raggiungere i punti di controllo prima che di raggiungere il limite di tempo a disposizione. Dato che si tratta di una simulazione seria, urtare le altre auto provoca gravi danni che vengono mostrati in una sequenza che mostra i vostri ultimi momenti di pilota.
Ci sono due circuiti sui quali sbizzarrirsi. Sulla pista da velocità si impara a ottenere le massime prestazioni dall'auto su lunghi rettilinei. Sulla pista acrobatica, vengono messe alla prova le vostre capacità di coordinazione e i riflessi mediante ostacoli quali il giro della morte o il salto sul ponte spezzato!
Se i tempi di percorrenza risulteranno abbastanza bassi, apparirà poi il Phantom Photon per sfidarvi in una gara diretta...

Nello schermo dei titoli viene mostrata tutta la pista. Al bivio, scegliete fra la pista da velocità e quella acrobatica. ▼

▲ Ecco il famoso granaio di Hard Drivin', completo di mucca in 2D che muggisce!

E questo è il famoso Giro della Morte! Attenzione agli inglesi che guidano sull'altro lato della strada!

MEGADRIVE

Pork... Sembra che alla Tengen si siano dimenticati di dover convertire il gioco da bar e abbiano convertito invece la versione Amiga! A parte il fatto che è parecchio più veloce, Hard Drivin' per Megadrive è identico a Hard Drivin'per Amiga! Ci sono persino alcuni vecchi bug, e il sonoro è addirittura molto peggiorato. L'accensione campionata è stata sostituita con un pessimo tentativo sintetico e il motore dell'auto assomiglia a un elefante con problemi intestinali! Il maggior problema del gioco è la longevità, comunque. Una partita è tutto quel che serve per vedere tutto quel che ha da offrire il programma, e dopo questo l'interesse per il gioco scompare con una rapidità spettacolare. Inoltre, la manovrabilità dell'auto è del tutto irrealistica, ma il realismo era il fulcro del gioco da bar! Se vi piacciono le corse potete spendere i soldi del prezzo nella macchina a gettoni (o, meglio ancora, nel seguito Race Drivin'): questa versione non li vale proprio.

GRAFICA	81%
SONORO	49%
VALIDITA'	33%
GIOCABILITA'	60%
GLOBALE	58%

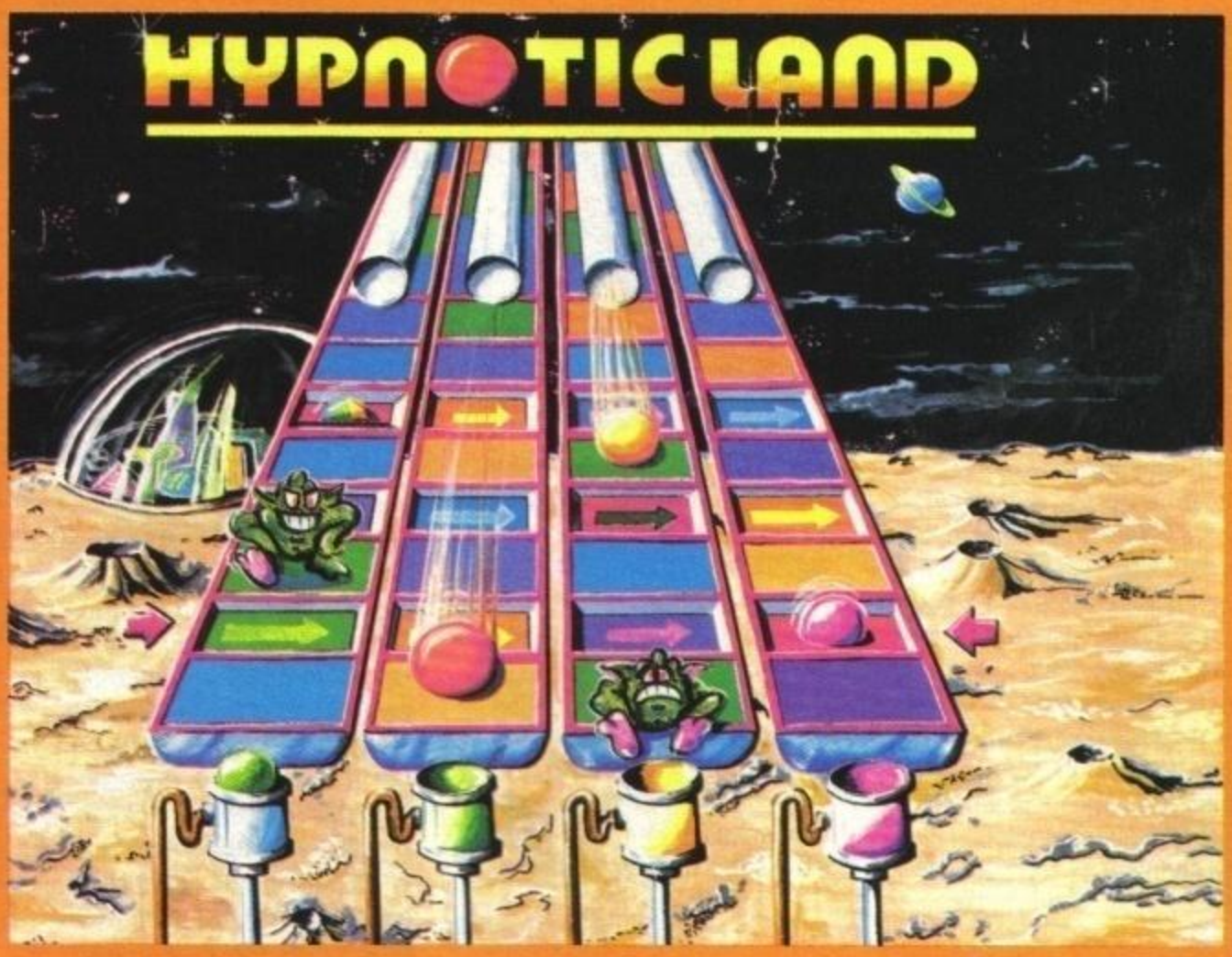
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

AMIGA



LINDASOFT

Come si fa a rifornire di energia una città extraterrestre morente?
Che domanda sciocca: lo sanno anche i bambini che basta prendere le palle colorate sparate dai Tubi Cosmici e farle cadere negli appositi contenitori dirigendole con le Frecce Spaziali!
Del resto, mi sembra anche inutile ricordare che le palline gialle devono andare nei contenitori gialli, quelle rosse in quelli rossi, eccetera: dopotutto, saprete certamente che altrimenti dopo tre errori le città extraterrestri finiscono di vivere!
L'aspetto che invece sfugge spesso ai meno esperti è la presenza di alieni sui Nastri Trasportatori Galattici: quelle malefiche creature fanno di tutto per deviare le palline, e l'unico rimedio è blastarli non appena possibile.
Naturalmente, potrebbe capitarvi di trovare un simile compito troppo facile, troppo difficile o troppo monotono.
In questo caso, basta prendere il vostro fido AMOS (sì, proprio il linguaggio di programmazione) e modificare la missione a piacimento seguendo i consigli dell'Alto Comando Programmatorio!

F. R.

AMIGA

Gli autori di Hypnotic Land ammettono di essersi ispirati a Klax nella realizzazione di questo gioco, quindi non starò a dilungarmi sulle similitudini. Le differenze, in compenso, sono molte e interessanti: Hypnotic Land è più rilassante, più colorato e generalmente più simpatico. L'unico commento negativo va mosso al sistema di comando via mouse, che non risponde sempre con la rapidità necessaria.
L'aspetto più interessante di Hypnotic Land è la sua modificabilità e, a questo proposito, bisogna riconoscere che gli autori hanno davvero fatto tutto il possibile per facilitare il compito agli utenti, garantendo persino aiuti telefonici. Sul manuale viene spiegato il codice di gioco linea per linea, e vengono persino offerti dei suggerimenti sulle modifiche da apportare. Sarà interessante vedere cosa saranno capaci di combinare gli acquirenti di questo programma.

GRAFICA	**59%**
SONORO	**58%**
GIOCABILITA'	**60%**
VALIDITA'	**90%**
GLOBALE	**67%**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PLAYMASTER

TRUCCHI E SEGRETI

Koko ni kami ga arimasu ka: **"dove sta il foglio di carta"? *Asoko wa kawa kara hanarete iruno de oomizu no sinpai wa arimasen ga, kazi no toki ni wa mizu ga nakute komatta desyoo ne:* "non c'è da preoccuparsi per le inondazioni, perchè là sono lontani dal fiume, ma al momento dell'incendio hanno sofferto per la mancanza d'acqua, no"?**
Benvenuti a Playmaster, l'unica rubrica di trucchi che vi fa anche imparare il giapponese! Anche questa volta ci sono un sacco di Sporchi Trucchi & Tecniche Ninja per finire anche il gioco più difficile, e una soluzione tutta italiana. Dal mese prossimo la migliore soluzione COMPLETA verrà premiata con un abbonamento annuale a C+VG.

TUTTI I FORMATI

TIME MACHINE

Un bieco cheat mode arrivato direttamente dalla Vivid Image! Per tutti i possessori di Amiga e ST, scirvere **DIZZY** sulla tabella dei punteggi fornirà vite infinite! Inoltre, i tasti **A** e **S** permetteranno di scegliere fra gli schermi della zona temporale attiva.
I proprietari di C64 devono invece battere molto velocemente **VIVIDIMAGE** sullo schermo dei titoli (se ci riuscite, lo schermo si svuota per un paio di secondi).
Peccato per quelli che hanno uno Spectrum o un'Amstrad: sulle loro versioni non c'è nessun trucco: ed è ufficiale!

HAMMERFIST

Un'altra truffa "made in Vivid Image"! In questo difficile gioco di piattaforme a sostituzione di schermi i possessori di C64 possono inserire **YCY** nella tabella dei punteggi per avere vite infinite.
Nelle versioni per Spectrum & Amstrad, bisogna mettere il gioco in pausa, scrivere **YCY** e farlo ripartire.
Chi ha un Amiga o un ST deve invece battere **TAEHC OT TNAW I** per ottenere lo stesso effetto.
Niente male, eh?

AMSTRAD

TURRICAN

Premete **Tab** mentre giocate, e oltre a passare al livello successivo vi ritroverete anche con le vite infinite! Banzai!

POWER BOAT SIMULATOR

In questo Simulatore di Barche Povere (avete presente quelle bagnarole a remi, tutte scrostate...) conviene premere **ESC** e poi battere **1,2,Z,X,** e la **barra spaziatrice** per ottenere vite infinite e farla in barba a tutti quei mortali che vanno in giro in panfilo!

AMIGA

JAMES POND

Un simpaticissimo cheat mode. Per passare istantaneamente da un livello all'altro (ma non necessariamente al successivo!) si devono premere **tutti i tasti** della fila che comincia con il tasto **Z** insieme a **P** e **O**.

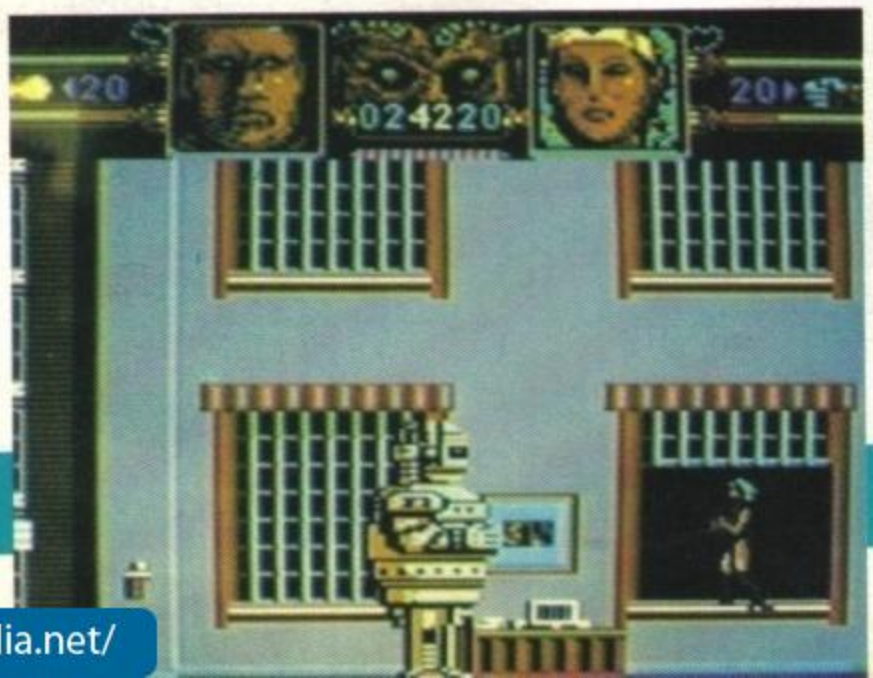
SHADOW WARRIORS

Cominciate una partita per due giocatori, e quando siete senza poi crediti aspettate sino a che non vi viene chiesto di cambiare disco. Quando lo fate, tenete premuti i tasti **1** & **2**. Teneteli giù sino a che non viene caricato lo schermo con i crediti. Ora continuate il gioco e... avete vite infinite! Bello, eh? Altro che shuriken...

OOPS UP!

Ecco qualche codicillo per raggiungere i livelli più avanzati...

Livello 10: **D04G**
Livello 20: **DK49**
Livello 30: **10F4**
Livello 40: **4G7H**



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Livello 50: **S04L**
Livello 60: **MC90**
Livello 70: **FUK0**
Livello 80: **EB01**
Livello 90: **A234**
Livello 100: **4799**

PRINCE OF PERSIA

Quando vi capita di trovarvi a mezz'aria, condannati a una scomodissima fine sul fondo di qualche profondissimo pozzo, tenete premuto il pulsante di fuoco.
Se siete abbastanza veloci, il vostro atletico eroe dovrebbe appendersi alla prima sporgenza che gli capiterà a portata di mano.
A quel punto, non dovrebbe essere un problema tirarsi su e mettersi in una posizione in cui è più facile riprendere fiato e poter ricoordinare le idee.
Provate anche a saltare spesso contro il soffitto: potreste trovare delle assi instabili che danno accesso a stanze segrete e scorciatoie varie!

F29 RETALIATOR

Nello schermo di arruolamento, inserite il nome **THE DIDY MEN**. A questo punto potrete far atterrare il Retaliator semplicemente premendo **ENTER** sulla tastiera! Mettetevi comodi e state a guardare il vostro aereo mentre atterra automaticamente! Ringraziateci per avervi dato un trucco tanto prezioso!

ST

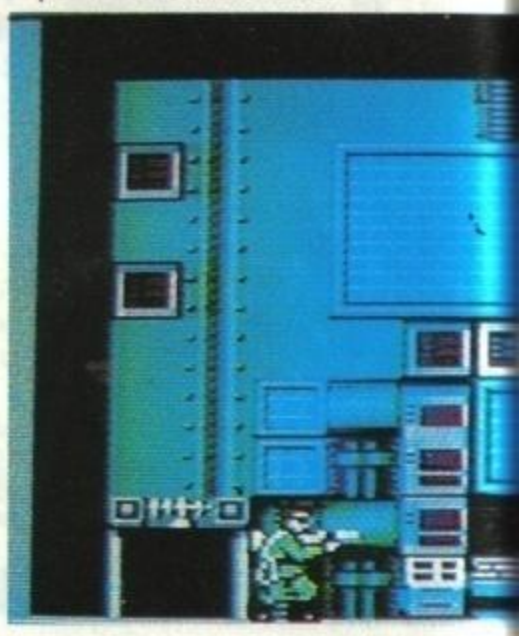
SHADOW OF THE BEAST

Noo... Non è possibile: questo gioco è uscito solo da cinque minuti e noi abbiamo già per le mani uno Sporco Trucco!
Tutto quel che dovete fare è premere **F5** seguito da **ENTER** e il livello vitale balzerà magicamente a 30!

NINTENDO

SUPER MARIO BROS 3

La prossima volta che incontrate il vostro *A.S.* (Amico Sbruffone: quello che inventa sempre delle palle clamorose), scommettete con lui che riuscite a completare questo gioco in meno di tre minuti.
Scommettiamo che vincerete la scommessa? Noi, ad esempio, ci riusciamo saltando a piè pari i mondi dal 2 al 7! Non male, eh?
Per riuscirci vi servono due flauti: ed ecco come appropriarvene. Il primo si trova nel castello piccolo (vi servirà la coda). Prima di entrare nella porta che dà sul boss, saltate sulla tartaruga scheletrica e storditela. Poi, prima che si risvegli, andate il più possibile verso destra (senza superare la porta) e correte (usando il pulsante **B**) verso sinistra. Non appena l'indicatore arriva a **P**, volate direttamente verso l'alto toccando con la coda il piano successivo (non lo vedrete sullo schermo). Mentre siete lì, andate tutto a destra sino a che lo schermo non smette di scorrere, poi andate in alto. Ecco il primo flauto!
Il secondo è nel mondo 1-5. Andate dal blocco bianco rettangolare. Saltetegli sopra e premete verso il basso per cinque secondi circa, sino a che non gli passate attraverso. Andate verso destra senza uccidere nessuno o urtare niente. Quando arrivate in fondo, correte contro il muro. Quando avete i due flauti, finite il mondo 1, poi usate un flauto all'inizio del mondo 2. Andate al mondo 7 e usate un altro flauto per arrivare al mondo 8.



KID ICARUS

E un pò vecchiotto, ma con questo codice si arriva all'ultimo livello con tre tesori!

MEDUSA FIGHTS ICARUS ANGELS

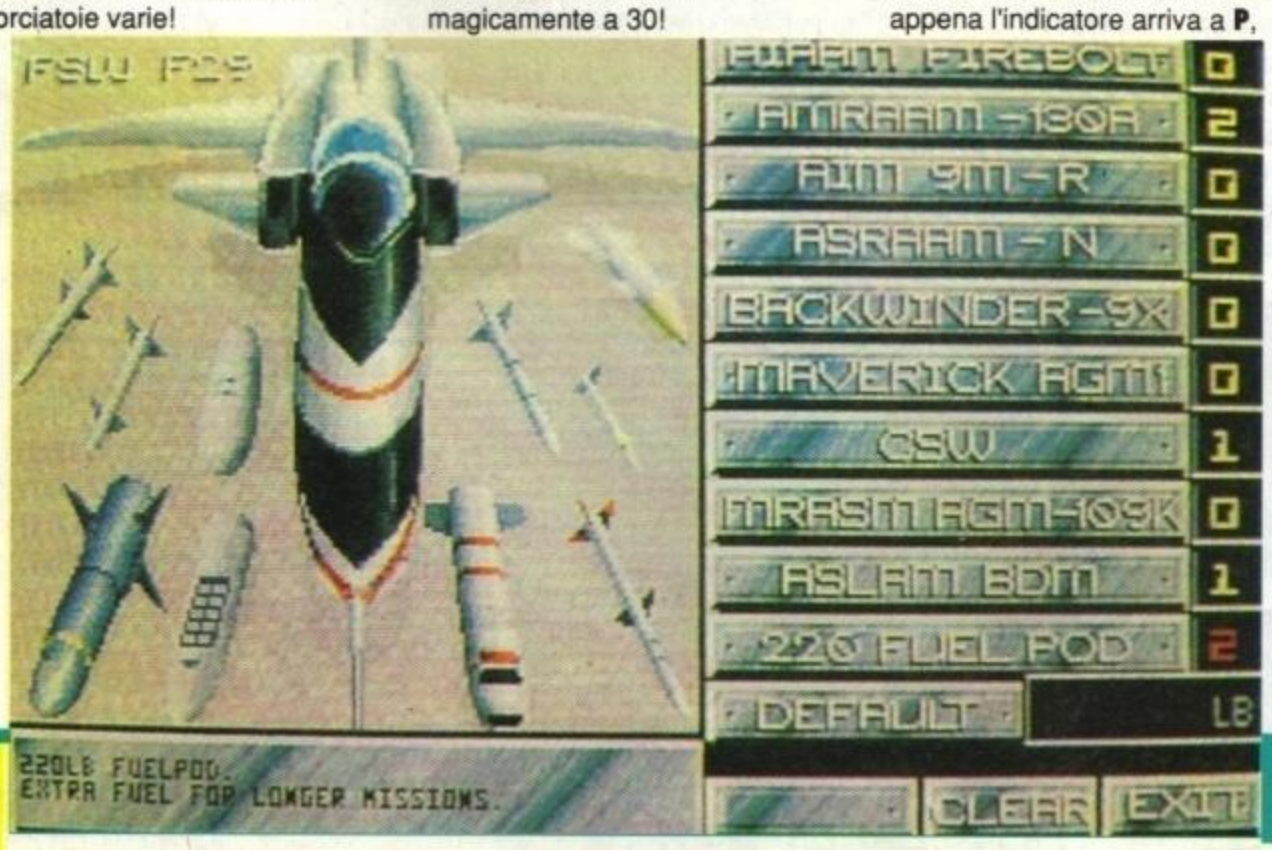
Perdincibaccolina! Da lì al successo manca ben poco!

BIONIC COMMANDO

Se vi ritrovate bloccati e sembra che non ci sia nessuna via d'uscita, premete **START** & **A** & **B** insieme per tornare all'elicottero. Beh, meglio di niente...

MEGA MAN 2

Uno dei migliori giochi in circolazione per il NES, direi, e noi vi diamo il codice necessario



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

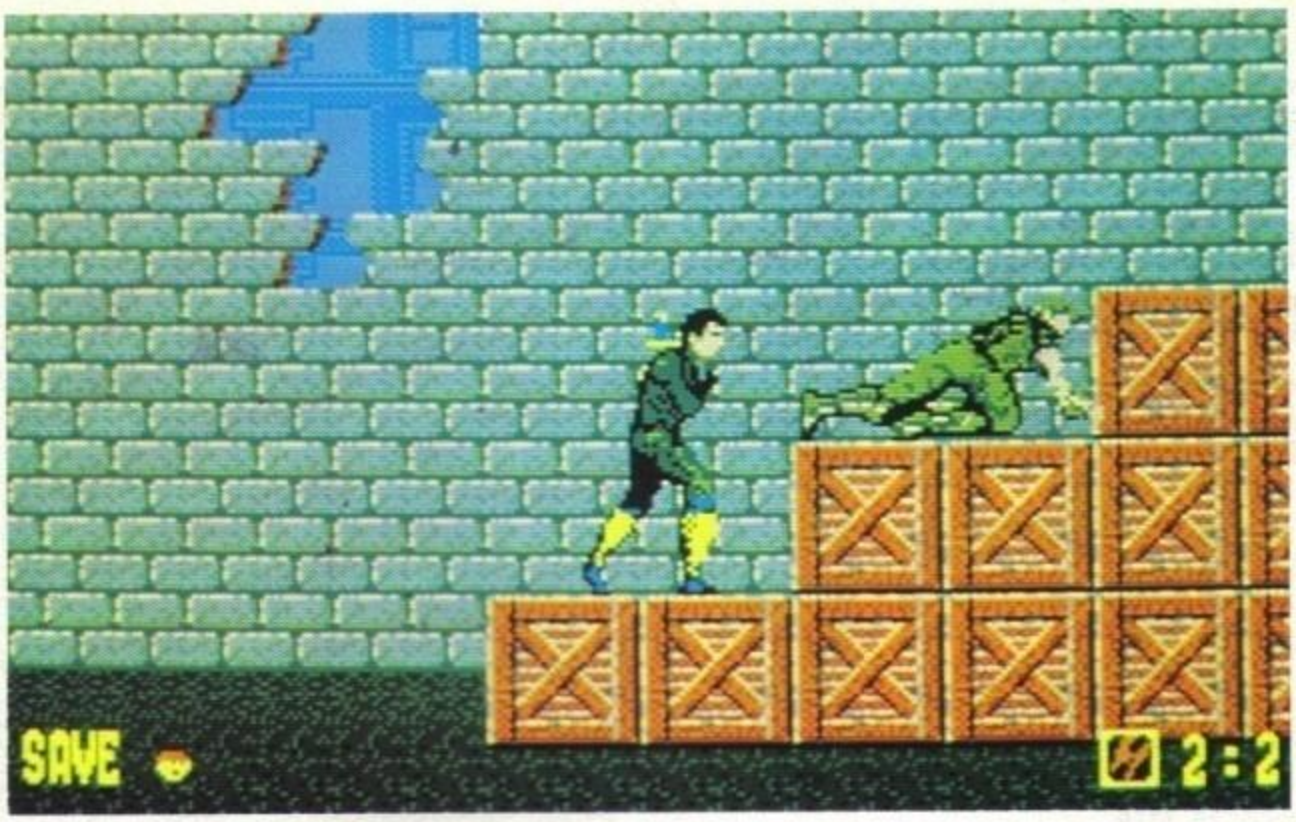
http://www.oldgamesitalia.net/

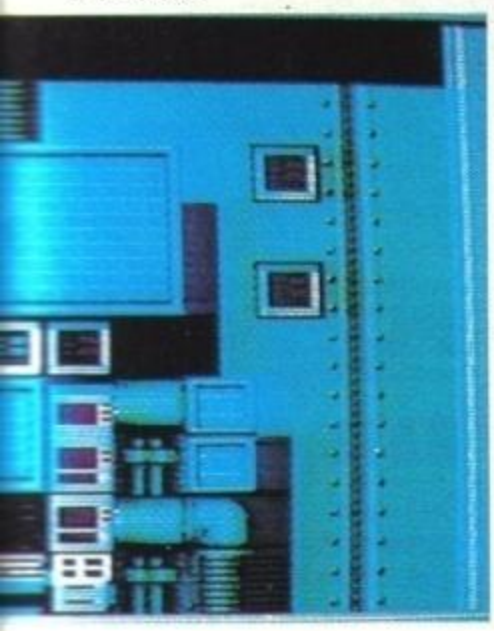
per passare l'ultimo livello con tutte le armi e gli oggetti! Sullo schermo della parola d'ordine, limitatevi a selezionare **A3,A5,B2,B3,C1,C2,C4,D5** & **E4**. Ma come siamo bravi...

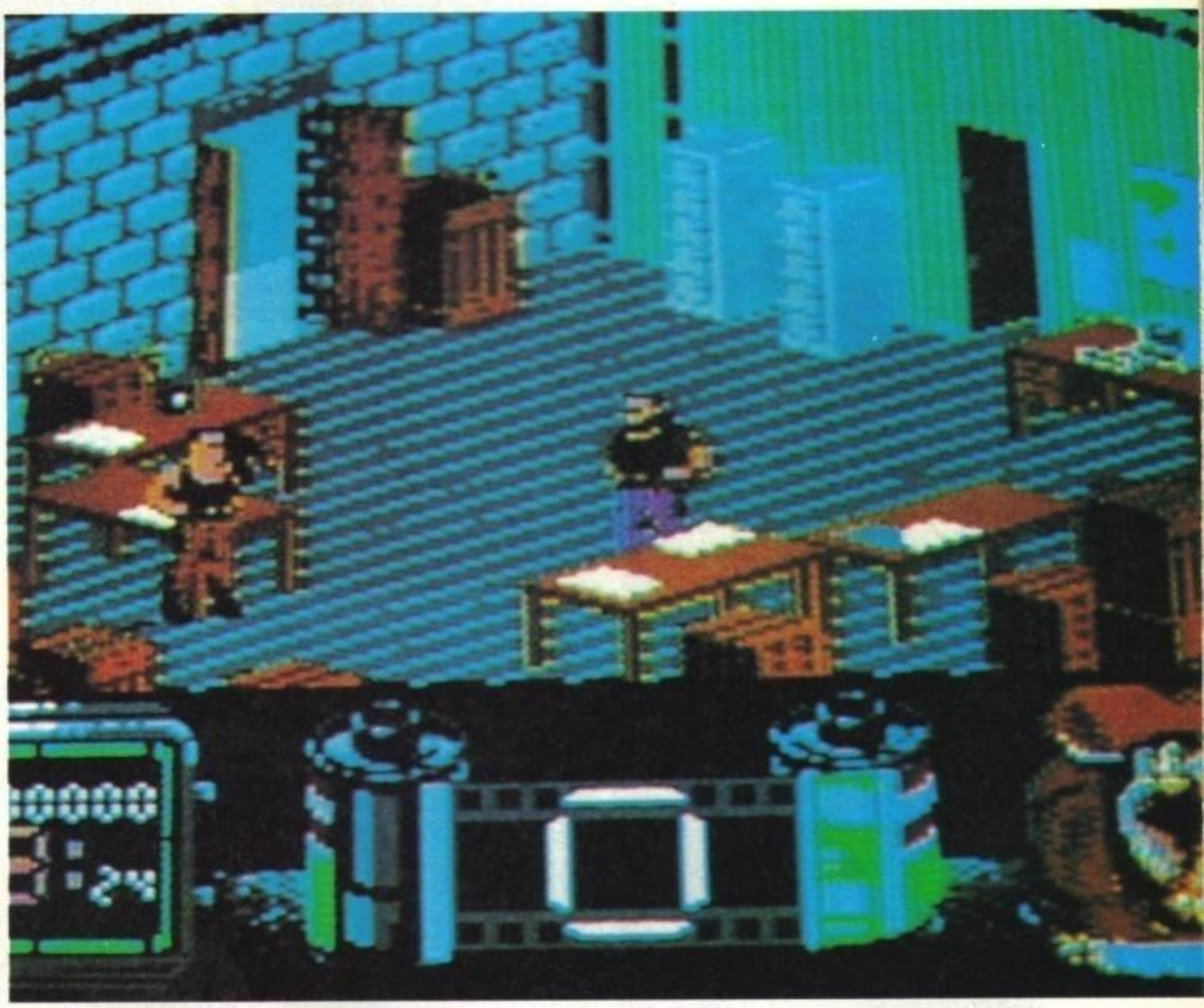
SEGA

SHINOBI

Uno dei "sempreverdi" del parco cartucce Sega, e se seguite questa tecnica ninja (è proprio il caso di dirlo...) vi ritroverete con magie doppie.
Sparate al ninja blu quando corre attraverso lo schermo, poi a tutti i ninja verdi e la Doppia Magia è pronta per essere scatenata!







ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Se avete dei problemi per ottenere la licenza di viaggio, leggete con attenzione: dovete solamente andare al tempio e pregare 100 volte. Gli dei ascolteranno i vostri lamenti e - divinamente scocciati di tutto quel casino - vi cederanno quel che vi serve!

TIME SOLDIERS

Nelle partite per due giocatori, uno dei personaggi può uscire dal bordo inferiore dello schermo.
A questo punto si può scatenare un inferno di fuoco contro gli avversari senza paura di venire colpiti!

C64

SKATE OR DIE

Ecco il sogno di tutti gli skater del mondo: l'*ollie* eterno!
Quel che dovete fare è inserire un secondo joystick.
Con il comando normale saltate e tirate verso il basso la leva. Con l'altro muovete in alto e premete il pulsante di fuoco allo stesso tempo. Ora potete far volare lo skate per tutta la giornata, e superare il livello senza problemi.

VENDETTA

Questo gioco è pieno di cheat mode e a me non piace neanche tanto, ma se fate ancora parte di quello sparuto gruppuscolo di sfortunati che non ne ha visto la fine, potreste provare a premere i tasti **B**, **U**, **N** e **T** contemporaneamente.
Il mondo è bello perchè si passa di livello...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPECTRUM

NINJA MASSACRE

Ma davvero state ancora giocando con questa assurdità della Codemasters? Vabbè che ci sono i ninja, ma...
Ad ogni modo, ecco una lista di password:
Livello 5: **SNOW**
Livello 10: **EASY**
Livello 15: **RACK**
Livello 20: **BLUE**
Livello 25: **STAG**
Livello 30: **HULL**
Livello 35: **BEER**
Livello 40: **BARD**
Livello 45: **STAR**

MEGADRIVE

GOLDEN AXE

Scegliete la versione *arcade* per un giocatore, poi tenete premuto il comando in direzione **basso-sinistra** in modo da far ruotare continuamente i protagonisti. Ora premete **A** e **C** e lasciate tutto prima di premere **START**. Avete visto i 9 "continue"?Altro che Conan (o Groo)...

SHADOW DANCER

E' un gioco di ninja micidialmente banale! E come per i suoi simili, non poteva mancare la Tecnica Segreta del Punto di Inizio Cangiante.
Per scegliere il punto dal quale iniziare, tenete premuti i pulsanti **A, B, C** e **START** sullo schermo dei titoli.

PC ENGINE

BATMAN

Per raggiungere la fine di questa specie di *Pac-Man*, andate sullo schermo delle password e inserite come primo sprite un Joker che vi dà le spalle. Come secondo mettete un Batman frontale, poi un Batman girato a sinistra e un Joker rivolto a sinistra. Mah...

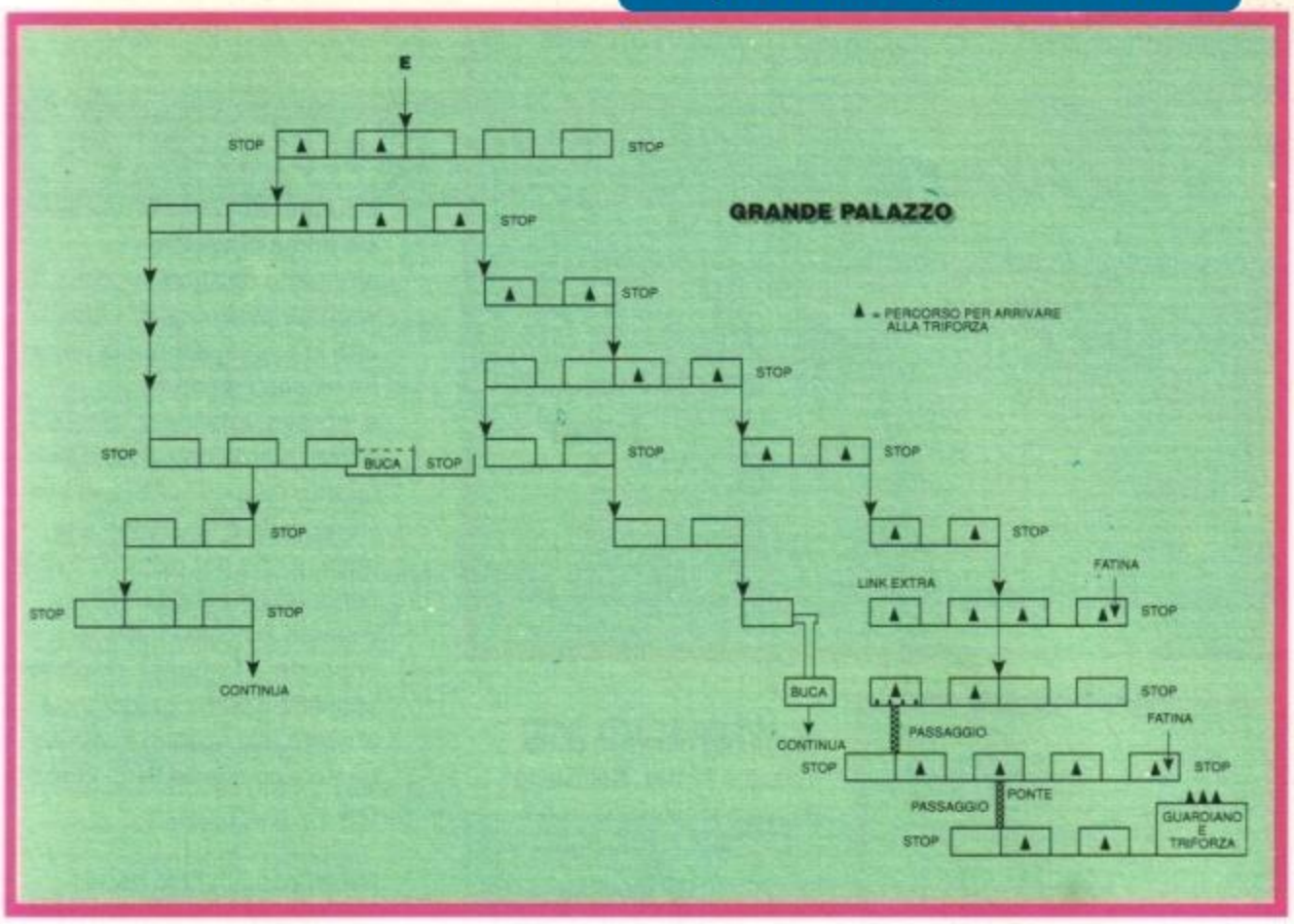
DUNGEON EXPLORER

Allora... Tanto per cominciare dovreste selezionare come personaggio un tal **HARMET**. A questo punto vi basta usare i nostri codici per addentrarvi in questo quasi-clone di ruolo di *Gauntlet*.

1. **IMGAJ-MDPAI**
2. **IDGNG-DMMNI**
3. **IDJLJ-DJHKC**
4. **IMJLG-MGEHC**
5. **IFHJI-NHHFC**
6. **IJIGI-COIFO**
7. **IEPAP-FMBPE**
8. **IBAHA-FDCCE**
9. **IEKHP-PIJLM**
10. **IBFKF-PCKGM**
11. **IOAMA-FHBBG**
12. **IDAGA-FPEBC**
13. **IMPOA-FPHMC**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

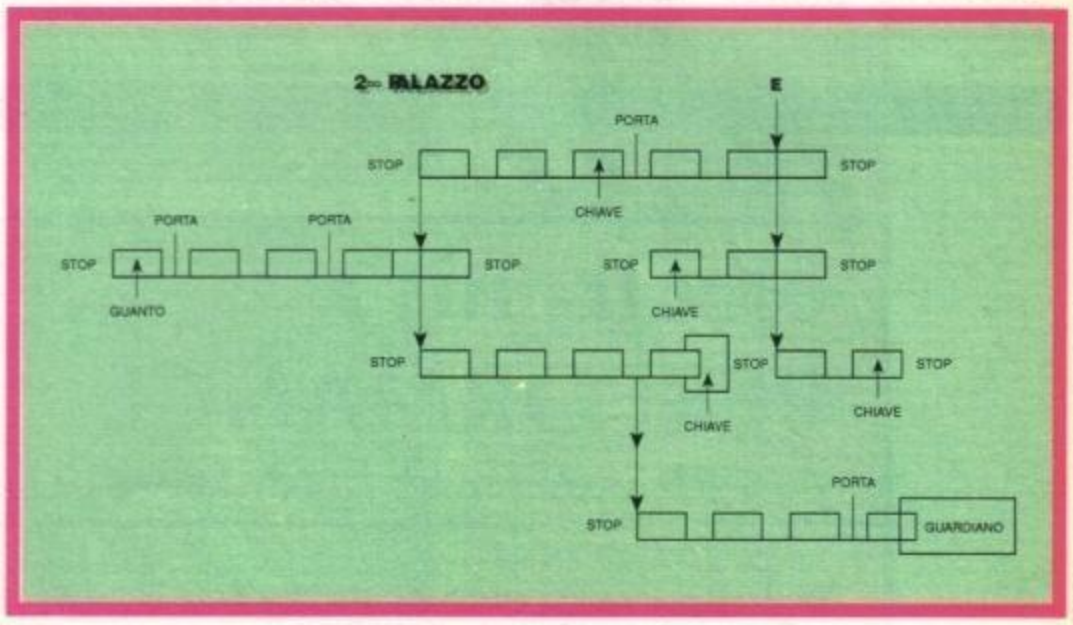


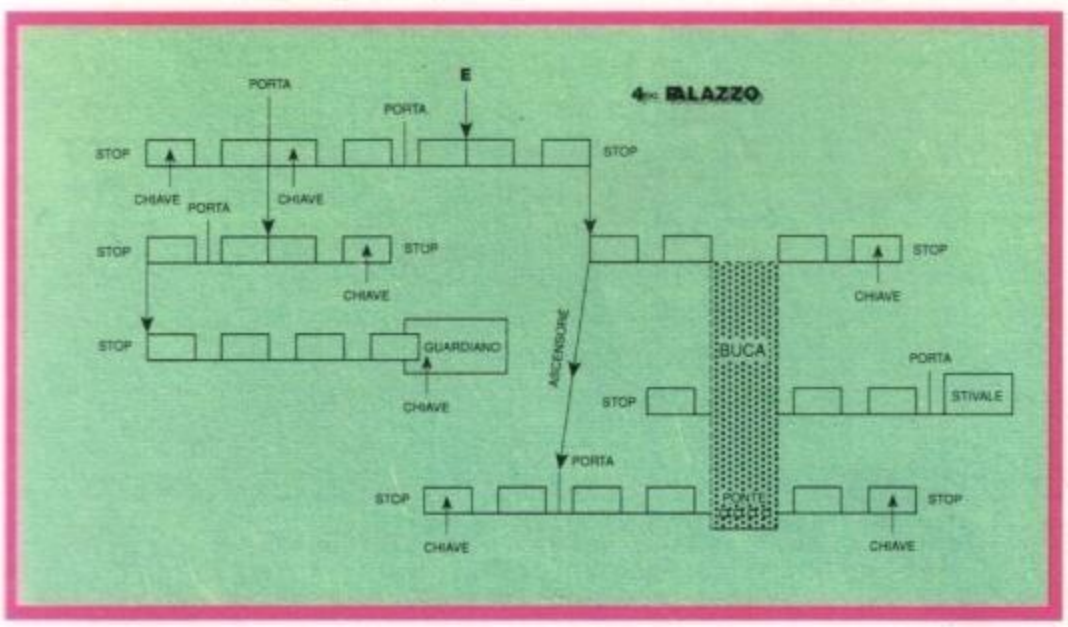
NES

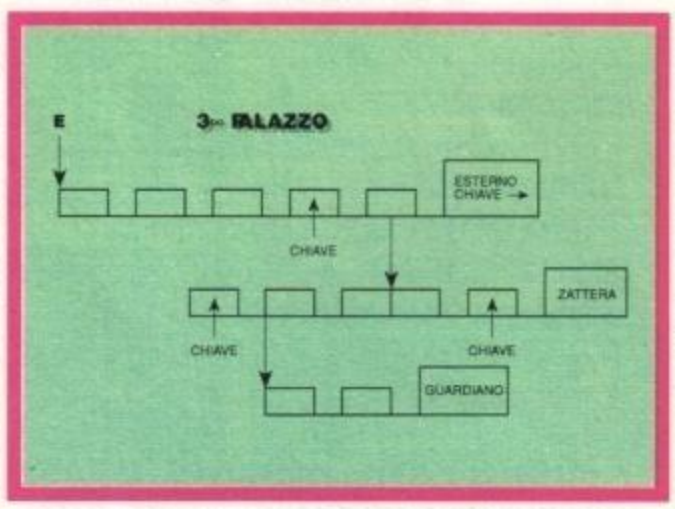
THE ADVENTURE OF LINK

Franco Arbizzani ci ha mandato una lettera pesante 417Kg. in cui si trovavano tutte le mappe della seconda parte della saga di *Zelda* e la soluzione completa del gioco. A lui la parola:

- Il martello si trova nell'area delle Montagne Morte a sud di Saria Town. Per avere l'aiuto del custode del fiume di questa città per attraversarlo, bisogna prima aver fatto conoscenza con un tizio chiamato Bagu. La sua casa si trova nascosta nel bosco lungo la riva del fiume ad est della città *(vedi mappa)*. Fatto questo ci si potrà avventurare nei labirinti sotterranei delle Montagne Morte. Cercate di partire con i livelli di Vita, Attacco e Magia piuttosto alti (5-6).
- Per trovare i contenitori di cuori e magia bisogna frugare in ogni angolo della mappa. Nel corso della ricerca troverete anche altri oggetti indispensabili per proseguire il gioco e soprattutto ottenere le magie relative a determinate città.
- Non tutte le città sono immediatamente visibili: ad esempio Kasuto è nascosta in un boschetto vicino all'acqua. Prima bisogna andare nel Deserto delle 3 Rocce, poi spostarsi un pò a est rispetto a queste, quindi dirigersi verso l'entrata della caverna a nord del bosco: in questo modo si sbucherà in una spiaggetta con un boschetto. Per scoprire la città bisogna abbattere gli alberi.
- Nella stessa zona si trova la Chiave Magica. Per ottenerla servono tutti e 7 i contenitori di magia (l'ottavo ve lo darà una vecchietta) e bisogna mettere in pratica la magia dell'incantesimo (anch'essa insegnata qui) in un punto preciso della città.
- Ci sono due posti in cui servirà mettere in pratica gli insegnamenti degli spadaccini: questi sono due e sono nascosti nelle città di Mido e Darunia.
- Escluso il Grande Palazzo, in ogni altro Palazzo si trova un oggetto importantissimo. Di conseguenza, non bisogna uccidere il guardiano prima di avere recuperato tale oggetto.
- I guardiani dei primi due

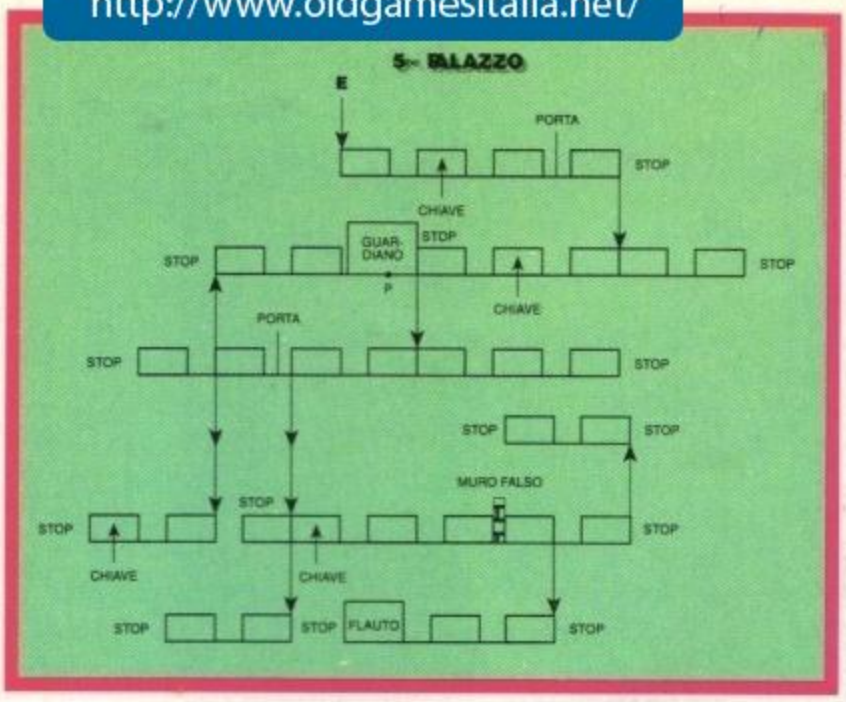




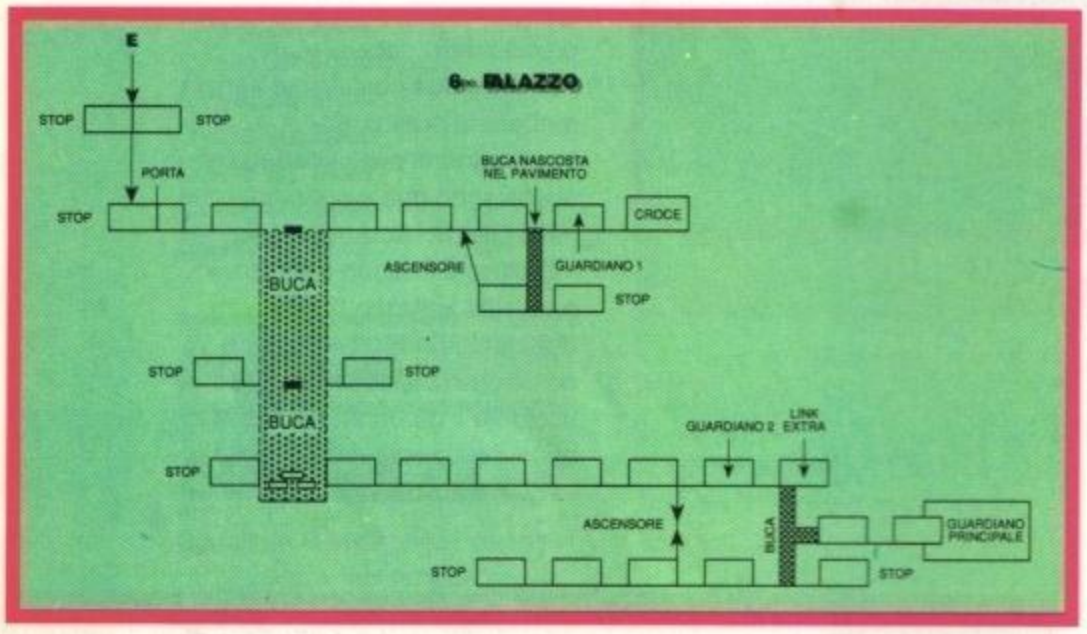


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Palazzi si eliminano mirando alla testa. Per eliminare il cavaliere a guardia del terzo palazzo bisogna prima uccidere il cavallo con il colpo segreto dello spadaccino di Mido.
Per il quarto guardiano bisogna usare una magia che rifletta i suoi stessi colpi sulla nostra spada. Il guardiano del Quinto Palazzo è un ottuso bestione crestato che lancia una mazza ferrata: va colpito al petto con la



spada nell'attimo in cui la mazza è ferma. Nel Sesto Palazzo si ingaggia con il guardiano uno dei duelli più avvincenti del gioco: bisogna usare la magia del salto al momento opportuno e colpirlo in testa con la tecnica dello spadaccino di Mido facendo attenzione a... e a non finire... (Franco ha voluto lasciare un velo di mistero su questi due pericoli!).
- Prima di affrontare il Grande Palazzo conviene fare una larga scorta di vite extra, perchè si incontreranno moltissimi nemici sia prima di entrare che all'interno della costruzione. E' importantissimo avere tutte e otto le magie, altrimenti non si ha alcuna possibilità di successo. Infatti per battere il primo guardiano servono ben quattro magie (Tutto quel che viene detto è di colpirlo alla testa, e che per evitarne il colpo serve una magia particolare insieme al colpo di spada imparato a Darunia). Dopo aver sconfitto il primo guardiano si arriverà allo scontro finale con un nemico che NON E' Ganon, ma...

Misterioso, eh? Ho deciso contro tutte le regole di pubblicare questa soluzione "parziale" solo perchè le richieste di aiuto per questo gioco sono molte, ma non azzardatevi a imitare Franco! Ricordate che per essere pubblicati su queste pagine dovete spedire solo soluzioni complete! E ora, gustatevi le mappe...

electronics PERFORMANCE

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA
SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI
PAGAMENTI RATEALI DA L. 50.000 MENSILI

Via San Fruttuoso, 16/A - 20052 Monza (Milano) - Telefono 039/744164 - Fax 039/736439

Amiga 500 (conf. compl.)	L.	739.000	Tappetino mouse antistatico	L.	12.000
Drive esterno AMIGA c/multidisc.	L.	190.000	Copricomputer plexiglas AMIGA 500	L.	19.000
Espansione 512K AMIGA c/clock on/of	L.	130.000	Confezione 50 dischetti 331/2DF.DD	L.	50.000
Espansione 2 Mb esterna A. 500/1000	L.	450.000	JOYSTICK con cloches BAR manuale	L.	9.000
Modulatore TV AMIGA	L.	60.000	JOYSTICK con 3 spari man. imp. anat.	L.	10.000
Cavo skart AMIGA	L.	32.000	JOYSTICK c/3 spari + autofire	L.	15.000
VIDEODIGITALIZZATORI AMIGA da	L.	150.000	JOYSTICK microswitches c/imp. anat.	L.	25.000
HAND SCANNER per AMIGA	L.	490.000	JOYSTICK ALBRATOS c/microsw. nero	L.	49.000
PENNA OTTICA AMIGA c/programma	L.	35.000	JOYSTICK KOALA c/microsw. traspar.	L.	49.000
Monitor colori AMIGA /PC/C64	L.	490.000	JOYSTICK PRO 5000 c/microsw. nero	L.	38.000
Stampante colori AMIGA/PC/ (80/136c)	L.	550.000	JOYSTICK con leva acciaio	L.	20.000
Mouse AMIGA/ATARI/AMSTRAD c/micro	L.	45.000	JOYSTICK MOUSE digitale a sensori	L.	45.000
Portamouse + Portapenna	L.	12.000	Cavo sdoppiatore MOUSE/JOYSTICK AMIGA	L.	19.000

SOFTWARE E GIOCHI ORIGINALI DIRETTAMENTE DALL'INGHILTERRA A PREZZI CONCORRENZIALI PER: AMIGA, COMMODORE 64 (disco/cassetta), PC MSDOS (5"1/4 - 3"1/2), AMSTRAD, ATARI, NINTENDO, GAME BOY, MSX, ecc. ecc....

Per avere la LISTA dei giochi per il tuo computer o video games, invia una lettera a: Electronics PERFORMANCE - Via San Fruttuoso, 16/A - 20052 MONZA - allega un francobollo da L. 750. = e tiverrà subito spedita.

I PREZZI SOPRAINDICATI SONO TUTTI IVA INCLUSA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NAVY SEALS

In medio oriente c'è parecchia tensione (ma và? Ed), tanto che gli estremisti arabi hanno abbattuto un elicottero americano di pattuglia su Beirut, e stanno tenendo in ostaggio un gruppo di ostaggi americani. Non solo, ma sono anche riusciti a mettere le mani su una grossa quantità di missili, che possono essere convertiti in testate nucleari!
Ma ci sono i SEALS, l'equivalente della marina americana delle nostre Teste di Cuoio, che vengono spediti a soccorrere i loro compagni d'armi e fare un po' di hamburger di arabo strada facendo.
L'azione viene vista lateralmente, con i membri della pattuglia che corrono, saltano, strisciano, capriolano e distruggono un sacco di roba in sei livelli di piattaforme e ostacoli per salvare i militari e bloccare i missili. I terroristi non vi renderanno la vita facile, però, e spareranno a vista! Il tempo è poco: ce la farete?

BY OCEAN

UPDATE

I Navy SEALS sono usciti anche su Amiga, ST e cartuccia per C64GS. Il gioco per C64 è stupendo, ma è parechhio difficile e potrebbe fare la stessa fine delle versioni qui recensite.

SPECTRUM

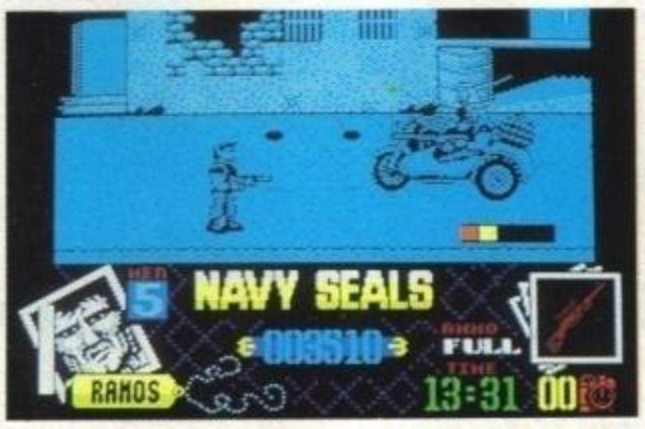
Huuurgh! Il gioco per Spectrum è ua versione monocromatica di quello per GX4000, solo che è ancor meno giocabile perchè lo sprite principale ha la fastidiosa tendenza a rimanere bloccato in posti scemi, mentre tutti gli sparano addosso!.
Ecco un altro deludente gioco su licenza, che avrebbe potuto essere molto meglio se solo fosse stato un po' più facile.

GLOBALE 73%

GX4000

Basato sull'imminente film con Charlie Sheen (la cui uscita è stata rimandata per motivi politici), Navy SEALS avrebbe potuto essere un grosso successo per la Ocean, ma sfortunatamente non lo è per due buone ragioni.
Prima di tutto, la difficoltà generale è terribilmente alta, tanto che vi strapperete i capelli nel giro di pochi minuti! I terroristi sono tanto rapidi e abili con le armi che l'unico modo per batterli è di memorizzarne le posizioni di partita in partita e poi mettersi al sicuro prima che escano sullo schermo.
Il SEAL è inoltre fastidiosamente scoperto quando salta di cassa in cassa e quando si trova su una scala è un bersaglio perfetto.
La grafica dettagliata e piena di colore è il punto di forza di Navy SELAS, ma pur essendo molto realistica l'animazione del protagonista è troppo scomoda.
Raccomandato solo ai giocatori più pazienti (e a quelli con poteri mutanti di precognizione).

▼ **L'azione di salvataggio più difficile del mondo.**



GRAFICA	85%
SONORO	74%
VALIDITA'	78%
GIOCABILITA'	70%
GLOBALE	75%

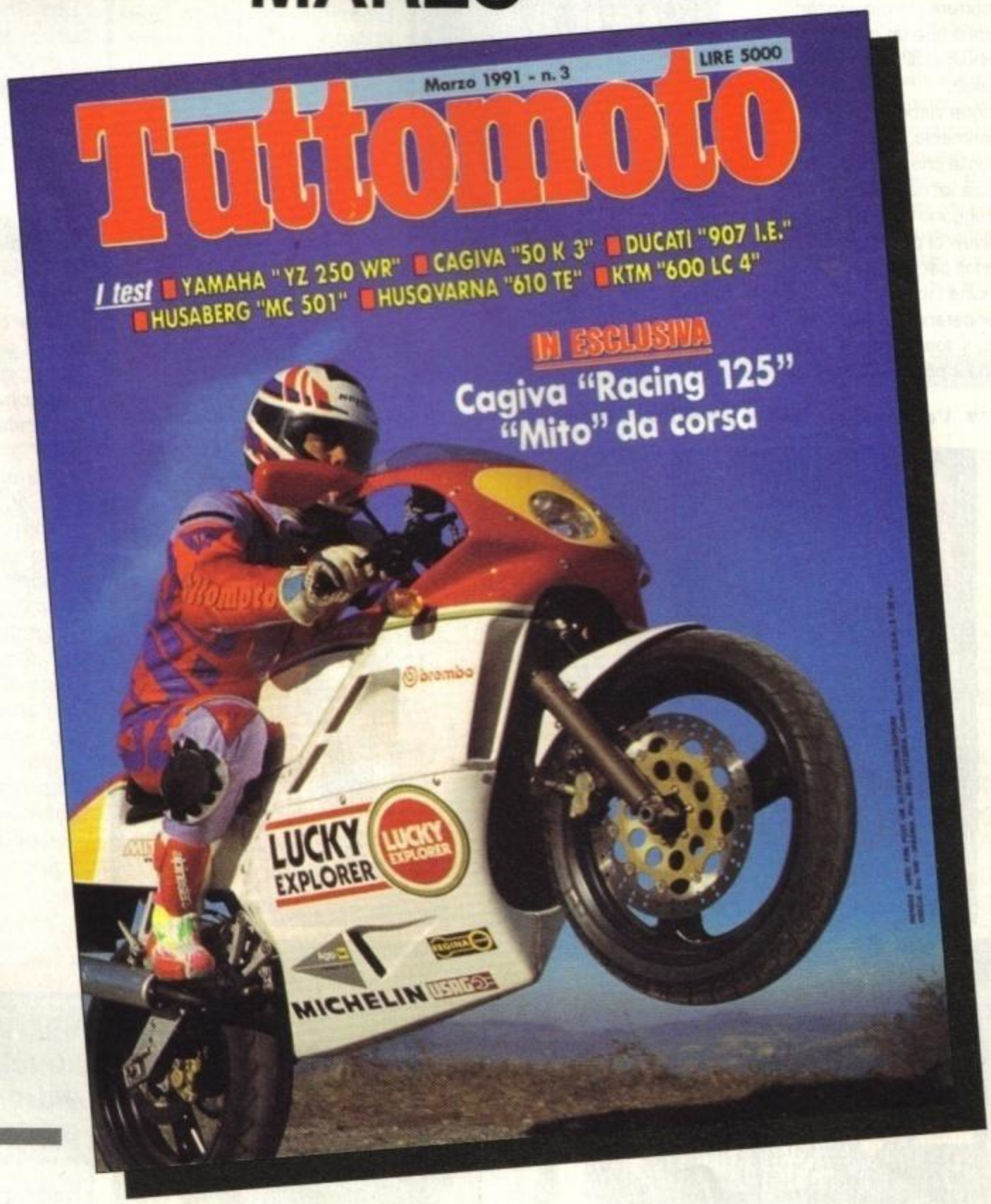
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

È in edicola

Tuttomoto

MARZO



Rusconi Ad

Rusconi Editore

http://www.oldgamesitalia.net/

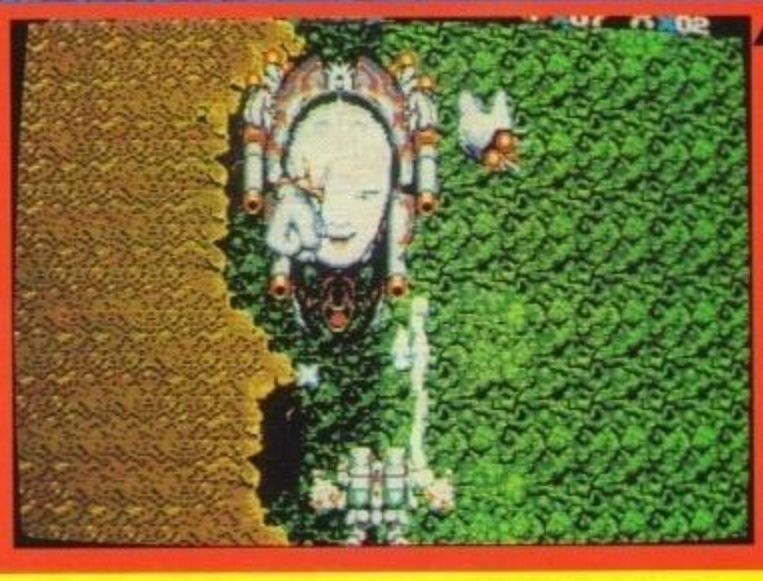
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MUSHA

BY SEGA

Una forza aliena sta ammassando un grosso contingente di armi devastanti sul suolo di uno dei mondi da loro colonizzati e guarda caso toccherà proprio a Earthling, la vostra squadra da combattimento, doversi infiltrare all'interno della roccaforte nemica per sferrare l'attacco e infliggere una dura sconfitta agli spregevoli cospiratori.
Sfortunatamente l'arrivo del vostro team era previsto e al party di benvenuto trovate un satellite ultra-distruttivo che riesce a neutralizzare tutti i vostri compagni lasciandovi solo! Armati unicamente di un lanciarazzi e di un cannone laser dovrete aprirvi strada attraverso le roccaforti nemiche, blastando gli avversari che vi si parano minacciosamente davanti. Sul percorso verso il confronto finale potrete raccogliere armi extra, particolarmente utili un laser ed altre super-armi come bombe e raggi devastatori. Alterando la posizione attorno a voi di piccole armi multiple, potrete raggiungere la massima potenza di sparo. Nei sei livelli che dovrete superare, ve la vedrete con le squadre nemiche di difesa esterna che vi attaccheranno in un canyon brulicante di alieni e in una battaglie spaziali. Sconfiggendoli, arriverete al confronto finale con la nave madre della flotta nemica!



▲ Distruzione totale in Musha.

MEGADRIVE

Musha è l'ennesimo shoot'em-up a scrolling verticale su Megadrive e, come tutti i precedenti, è particolarmente esplosivo. Il lato grafico è veramente impressionante (l'ottimo scrolling in parallasse stile Thunderblade si ripropone alla grande nel livello del combattimento nel canyon) e associa una atmosfera elettrizzante ad un'azione veloce e spasmodica.
Sfortunatamente Musha presenta qualche difettuccio: il principale è quello della bassa difficoltà di gioco. Chiunque possieda uno shoot'em-up degno di questo nome, è in grado di completare Musha in meno di un'ora ed è costretto quasi subito ad alzare il livello di difficoltà. Secondo neo sono le armi che non sono poi tanto potenti come sembra e sicuramente non possono competere con quelle del fantastico Truxton.
Peccato per Musha che è un game fluido dall'ottima grafica, ma siamo costretti a mantenere piuttosto basso il voto!
R.L.

GRAFICA	90%
SONORO	70%
VALIDITA'	68%
GIOCABILITA'	76%
GLOBALE	70%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UPDATE

E-SWAT

US GOLD

Dopo aver raggiunto una valutazione globale dell'88% su Amiga nel numero uno, l'irriducibile cyber-poliziotto raggiunge i monitor di ST. Graficamente è molto simile al suo collega a 16 bit ma sembra che chi ha convertito il game si sia dimenticato di inserire il bellissimo scrolling a pieno schermo, oltre ad altri "piccoli" dettagli, come gli sprite molto blandi e sussultanti. I messaggi vocali digitalizzati non costituiscono certo un'innovazione e sembra esser stata totalmente tralasciata ogni forma di giocabilità. Se stai cercando un veloce game d'azione hai sbagliato indirizzo!

ST

Oh, oh: cosa succede? Il game è tutto qui, la grafica è stupida, il suono è orribile e la giocabilità non può neanche essere confrontata con la conversione Amiga: un disastro quasi totale!

GLOBALE 55%

FINALE

ELITE

La ragione per la quale questa compilation si intitola Finale è che rappresenta l'ultima possibilità in assoluto per mettere gli occhi sui giochi che la compongono. E' quindi il caso, se realmente lo vuoi, di farci un pensierino. I quattro giochi al suo interno sono Overlander, Paperboy, Ghosts'n'Goblins e Space Harrier, che non figurano esattamente tra gli hot game del momento. Overlander è basato su una variante di RoadBlasters con buona grafica e suono, ma sfortunatamente diventa un po' barboso dopo poche volte che ci giochi. Gli altri tre sono conversioni da coin-op, il migliore dei quali (su Amiga naturalmente) rimane Space Harrier, caratterizzato da schermo pieno e veloce azione 3D. Paperboy e Ghosts'n'Goblins sono stati molto curati ma rimangono un po' troppo difficili al punto di innervosirti piuttosto che divertirti. E' anche noto che questa conversione di Ghosts'n'Goblins non richiede un'espansione di memoria mentre la versione originale sì: è strano... In definitiva Finale è una decente compilation di giochi ognuno dei quali presenta delle caratteristiche grafiche e sonore buone scadendo però per la giocabilità. Fateci un pensierino ma solo se precedentemente vi è sfuggito uno dei giochi che la compongono.

AMIGA

Una collezione decente di conversioni, la migliore delle quali rimane Space Harrier con il suo schermo pieno.

GLOBALE 75%

DAMOCLES MISSION DISK

NOVAGEN

Damocles (sequel del classico Mercenary, nel caso non lo sapeste) è stato classificato come uno dei game più attesi della storia del computer e al momento della sua realizzazione ha destato molto scalpore (anche su C+VG). Ora è arrivato il primo di una serie di Mission Disk che apre alla tua macchina un nuovo mondo! E' sempre lo stesso gioco con effetti grafici 3D più veloci ed ora ti viene data l'opportunità di aggiungere al gioco originale alcuni nuovi obiettivi e nuovi punti di partenza. Se ti sei divertito con Damocles oppure l'hai completato, ti consiglio di acquistare questo Mission Disk alla prima opportunità.

AMIGA

Per chi possiede Damocles, un bel modo per prolungare il divertimento. Non lasciartelo sfuggire!

GLOBALE 85%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BADLANDS

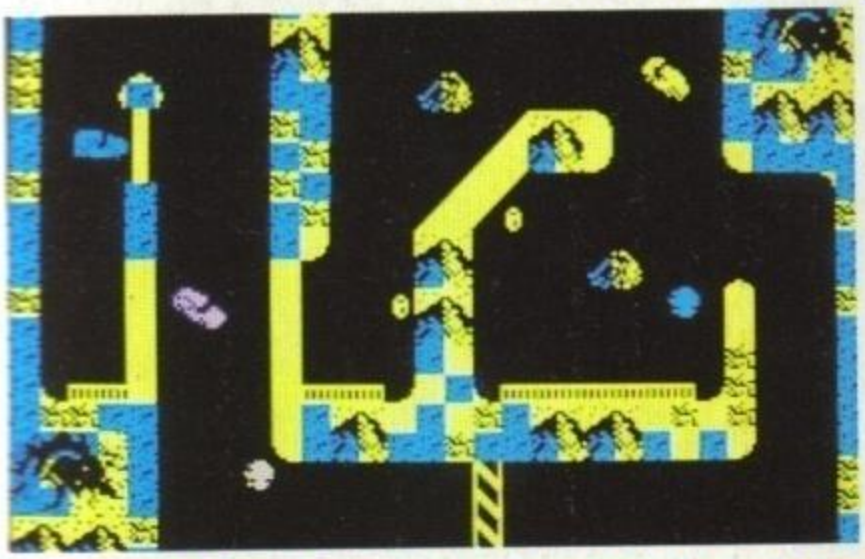
DOMARK/TENGEN

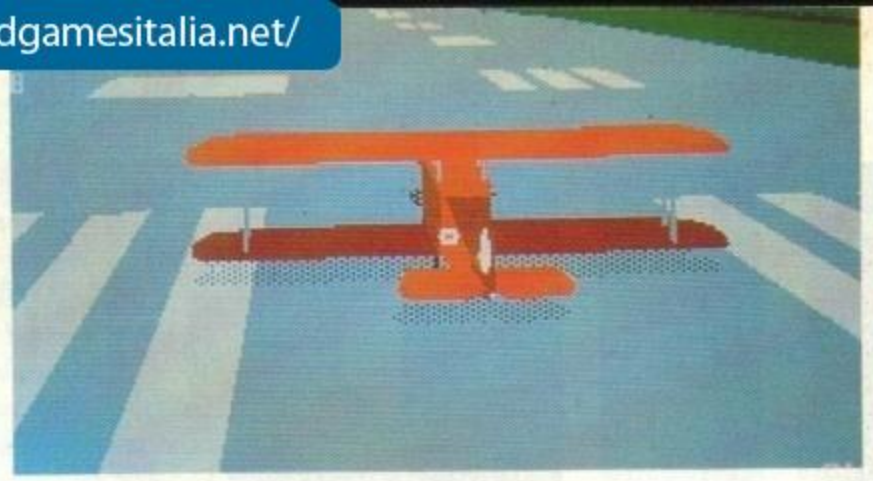
Per il suo senso di competizione e per lo stile futuristico che lo caratterizzava, Badlands è stato un successo su Amiga, un po' meno su C64. Ora Badlands arriva su Amstrad e, francamente, penso che si aggiudicherà un posto nella classifica delle peggiori realizzazioni a prezzo pieno per Amstrad. Mentre il tipo di gioco rimane essenzialmente lo stesso, tutto il resto è orribile e la grafica degli aereoplani teleguidati si riduce a farli sembrare consanguinei di un'antiestetico tafano. Come se tutto ciò non bastasse devo dire che anche con i colori si sarebbe potuto fare di meglio su Speccy, visto e considerato che il gioco è pressoché monocromatico! La musica è da considerarsi perlomeno disastrosa e gli spot FX non meritano neppure alcun commento. In totale ecco un buon esempio di gioco da dimenticare, definitivamente!

AMSTRAD

Aaghh! Se cerchi un game sul tipo di Off Road Racer faresti meglio a rivolgerti al classico della Graftgold.

GLOBALE 40%





CHUCK YEAGER'S AFT 2.0

ELECTRONIC ARTS

E' ancora tempo delle simulazioni di volo con la conversione ST di Chuck Yeager (l'uomo che ha oltrepassato per la prima volta la barriera del suono) con questo Advanced Flight Trainer. La conversione PC (recensita tempo indietro) è stata ben accolta per la sua eccellente dimostrazione non solo di come si fa a volare, ma anche di come riuscire a volare bene in formazione, pilotando una grossa varietà di aerei tra i quali lo Space Shuttle!
La conversione ST soffre al confronto sotto molti aspetti; prima di tutto per il 3D, lento e a scatti che toglie molto alla sensazione di velocità; per seconda cosa c'è il fatto che il tutto sembra essere visto dall'esterno come se non si partecipasse al gioco; per terza, e ultima cosa, molti dei controlli sono o iper-sensibili oppure lentissimi. Se adori le simulazioni di volo faresti meglio a scegliere l'eccellente F-19 Stealth Fighter, molto più giocabile e divertente.

ST

Questa simulazione non si avvicina neanche lontanamente allo standard ormai raggiunto dall'uomo nella realtà.

GLOBALE 64%

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Per ordinare il libro "MIDI COMPUTER E MUSICA" Cod.CZ865 pp.264 £.38.000 utilizzate questa cedola. Ritagliate e spedite in busta chiusa a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON via Rosellini, 12 - 20124 Milano

57

❑ Sono titolare Jackson Card '91 n° ☐☐☐☐☐☐ e ho diritto al 10% di sconto (validità sino al 31/12/91)

❑ Pagherò al postino al ricevimento del libro l'importo + £ 5.000 di spese postali

❑ Allego assegno n°_____ di £_____ della Banca_____

COGNOME_____ NOME_____

VIA E NUMERO_____

CAP_____ CITTÁ_____ PROV._____

Data_____ Firma_____

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

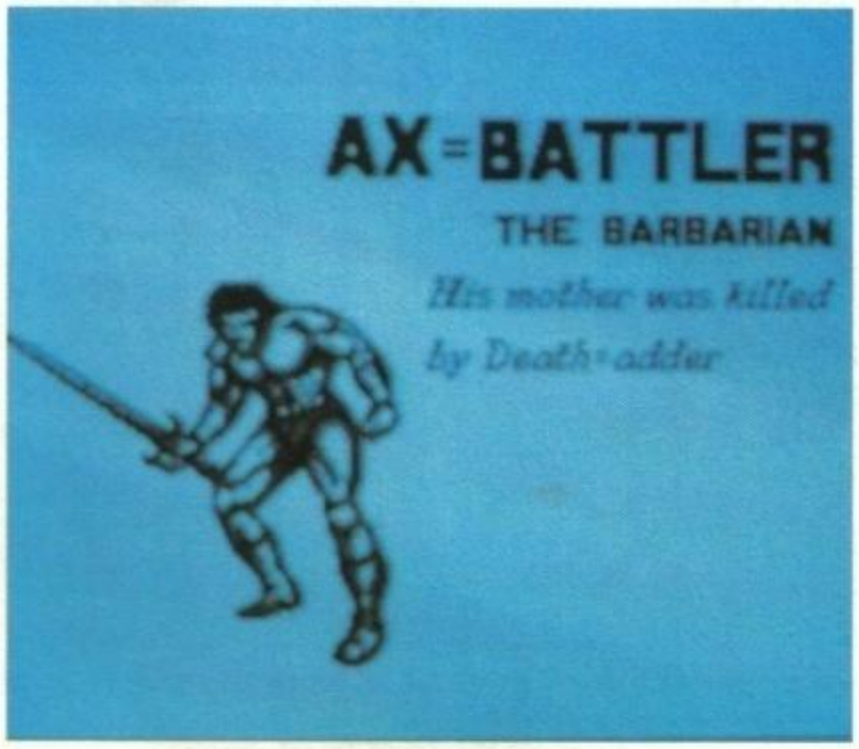
http://www.oldgamesitalia.net/

UPDATE

GOLDEN AXE

VIRGIN

Dopo varie scorribande, Golden Axe arriva anche sui monitor di Amiga, Spectrum e Amstrad! La conversione ST (recensita nel numero uno), era ottima ma veniva guastata da un noioso sistema di caricamento e dal fatto che la metà della parte bassa dello schermo era occupata dal pannello dell'energia! La conversione Amiga soffre solo del sistema di caricamento che ferma l'azione molto spesso per caricare la scena successiva mentre presenta invece bellissime schermate a grafica piena (eccellentemente disegnate ed animate) ed il suono (campionato dalla conversione Megadrive, devo aggiungere altro?) è ottimo. La giocabilità è tanto buona quanto quella del coin-op e rende Golden Axe su Amiga una conversione esplosiva e un must per la tua gameteca. Le conversioni Spectrum e Amstrad rientrano al contrario nel regno della mediocrità con grafica e suono appropriati ma uno strano metodo di controllo del gioco. Dagli un'occhiata, ma non ti aspettare più di tanto!



SPECTRUM

La grafica è un po' ingannevole e lo strano metodo di controllo lo rende un po' difficile da maneggiare.

GLOBALE 65%

AMIGA

Una brillante conversione di un grande coin-op e un game stupefacente su tutti i fronti. Compralo oggi, anzi... subito! Uno sballo totale!

GLOBALE 90%

AMSTRAD

Grafica migliore della conversione Speccy ma sempre gli stessi problemi di giocabilità. Provalo prima di acquistarlo.

GLOBALE 69%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PANG

OCEAN

Una marea di grossi palloni da scoppiare per la conversione Speccy del brillante coin-op della Mitchell. Ma soddisferà le aspettative vista la bellezza e il successo della conversione Amiga? Bene, la risposta è un altisonante sì! Visto e considerato quello che è in grado di fare uno Spectrum 128K, ritengo che Pang si classificherà come una delle migliori conversioni soprattutto grazie alla grafica esplosiva che lo contraddistingue; okay, non ci sono molti colori ma tutto è limpido come il cristallo. Il suono è molto buono e francamente, se possiedi un 128, ti consiglio di correre subito a richiederlo dal tuo negoziante!

SPECTRUM 128K

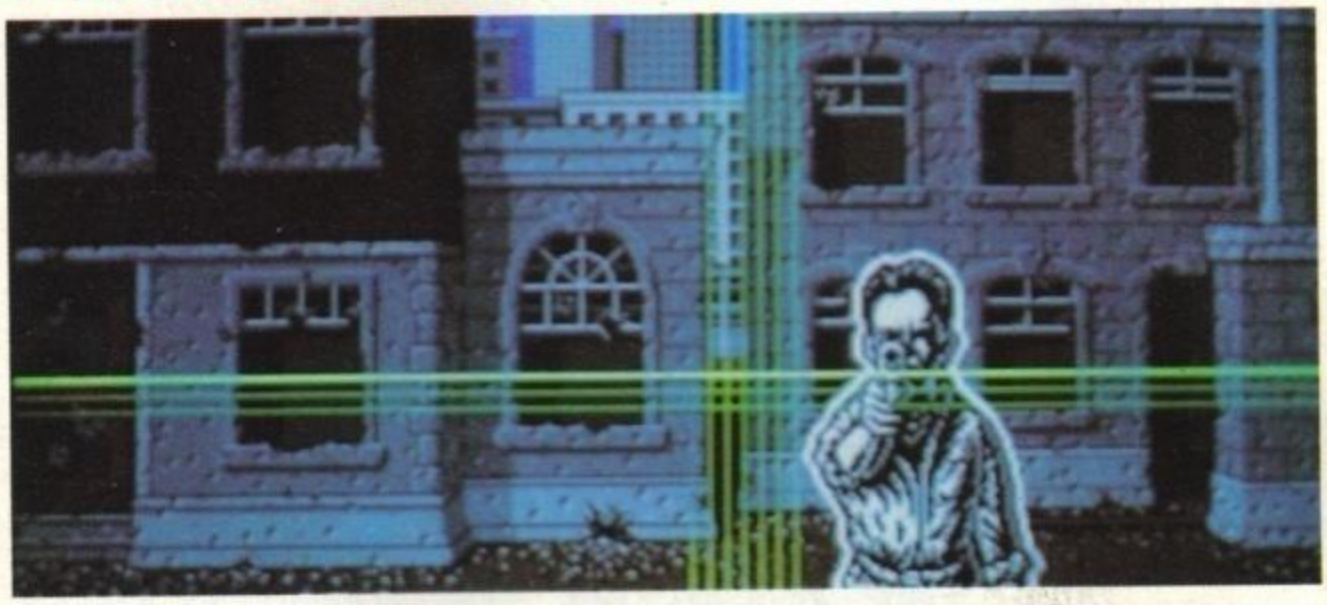
Grafica e suono brillanti e maneggevolezza esemplare. Catturalo al volo o te ne pentirai!

GLOBALE 93%

ROBOCOP 2

OCEAN

Il metallico poliziotto della sezione anti-crimine di Old Detroit ritorna e questa volta su Speccy e Amiga dando un nuovo e magnifico show delle sue arti da guerriero della pace! La conversione Amiga dispone di ottimi effetti grafici e di schermate digitalizzate per non parlare poi degli effetti sonori che convincerebbero chiunque a caricare il game e a cercare di vedere la fine delle sue avventure! Anche la conversione Speccy non delude: buona grafica e udite, udite... ci sono anche le schermate digitalizzate! Robocop 2 è un gioco molto difficile, in tutte le conversioni, ma perseverare è una virtù e ti assicuro che questo è uno di quei giochi a cui giocherai e rigiocherai senza mai stufarti!



SPECTRUM

Buona grafica e suono, sicuramente un game difficile ma molto interessante. Ti riterrai molto soddisfatto anche completando un solo livello!

GLOBALE 83%

AMIGA

Effetti grafici ottimi e suoni stupefacenti abbondano in questo gioco che ha tutte le credenziali a posto per diventare mitico!

GLOBALE 85%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDD the DUCK

BY IMPULSE

Edd il Papero, superstar, cantante pop e secondo della cena di domenica prossima: che eroe! Questo nuovo gioco racconta dei tentativi di Edd per produrre la sua ultima novità televisiva, costituita da nove episodi girati in tre settori degli studi della BBC (Previsioni del tempo, Effetti Speciali e TV dei Bambini): l'idea di divertimento di Edd è di correre in un'area di piattarforme a scorrimento verticale raccogliendo delle stelle (ullallà, che cuccagna!).

▼ Le truppe di Wilson attaccano Edd nella versione Amiga.

Dopo 20 stelle la puntata finisce, e Edd passa a quella successiva, dove deve fare praticamente la stessa cosa. L'arcinemesi di Edd, ovvero Wilson il Maggiordomo ha spedito i suoi scagnozzi in giro per i set per far loro scaraventare Edd fuori dallo schermo. Che cattivoni! Vista la situazione, Edd ha deciso di portarsi dietro il suo Super Spara Palle di Neve per congelare temporaneamente ogni pedina di Wilson che gli dovesse sbarrare la strada.

▼ L'Assalto delle Foto Clonate!

UPDATE

Stanno per uscire le versioni per Amstrad e ST di Edd the Duck. Aspettatevela presto nel vostro negozio.

C64

Ooops! E'un filino più facile del gioco per Amiga, ma altrettanto scarso. Perché mai qualcuno dovrebbe comprare un clone di Rainbow Island che costa più del gioco originale?

GLOBALE 42%

AMIGA

Ci mancava solo questo! Un gioco su licenza basato su un pupazzo inglese che non conosce nessuno! Se almeno il gioco fosse carino, ma purtroppo Edd the Duck è uno dei giochi di piattaforme più scarsi che mi sia mai capitato di giocare. Il gioco cerca di essere Rainbow Islands senza gli arcobaleni, e nonostante sia graficamente carino, la giocabilità è limitata dal fatto che non si può muovere Edd durante i salti, il che comporta un sacco di morti stupide. Inoltre, il fatto di congelare temporaneamente i nemici (piuttosto che blastarli in maniera cruenta) funziona poco, poiché gli avversari hanno la spiacevole tendenza di riprendersi nel momento sbagliato (provocando ancora una volta delle fini da imbecilli).
Edd the Duck non vale il suo prezzo, e non fa ridere nessuno.

R. L.

SPECTRUM

Urgghh! Scrolling scattoso, scarsi colour clash e giocabilità, rendono Edd the Duck invitante quanto un Supa Dupa Whoppa (il famoso hamburger inglese in cui viene infilato tutto quel che capita sotto mano).

GLOBALE 42%

GRAFICA	69%
SONORO	63%
VALIDITA'	32%
GIOCABILITA'	40%
GLOBALE	**42%**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

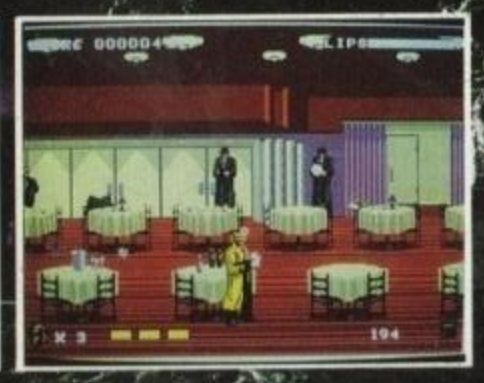
http://www.oldgamesitalia.net/

SEGA®

Solo SEGA, il leader dei Videogiochi Arcade, poteva creare un nuovo sistema degli anni '90. Con una grafica brillante, effetti sonori sorprendenti e giochi sempre più nuovi ed avvincenti, MEGA DRIVE 16 bit è l'unico videogioco con 16 bit di tecnologia che porta l'esperienza dei VideoArcade a casa tua.

16-BIT

1204 J. BUSTER DOUGLAS NUOVA BOX



1014 DICK TRACY

1081 ARROW FLASH

1114 SHADOW DANCER

Il sistema SEGA MEGA DRIVE 16 bit include nella confezione, 1 control pad e la cassetta "Arcade" - "ALTERED BEAST".

GIOCHI PREZIOSI

SEGA®

MEGA DRIVE®

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

SEGA MEGADRIVE

MICKEY MOUSE

C+VG HIT!

BY SEGA

Accipicchia! Gli abitanti di Vera City sono gente veramente simpatica: tutti meno uno! Si tratta di Mizrabel un diavolazzo che, oltre ad avercela con tutto e con tutti, è particolarmente meschino. Infatti ha rapito Minnie Mouse e la tiene imprigionata nel Castello delle Illusioni. Se anche questa volta Mickey Mouse, il perenne eroe sempre dalla parte della giustizia, non fa qualcosa, la sua Minnie è destinata a una lenta e orribile morte.
E' giunta l'ora di far indossare il mantello al nostro eroe e di farlo viaggiare attraverso i sei livelli arcade/platform. Per colpire gli scagnozzi di Mizrabel, sarà sufficiente prenderli a pedate, ma anche loro non vi risparmieranno sbarrandovi la strada con ogni mezzo. Alla fine di ogni livello dovrete raccogliere il gioiello iridato, gelosamente custodito da un Master of Illusion: collezionate tutti e sei i gioielli per poter completare l'arcobaleno che vi permetterà poi di entrare nella roccaforte del diavolazzo e di liberare Minnie. Raccogliere i gioielli non è sicuramente facile, infatti le platform del Castello delle Illusioni, celano numerose trappole piazzate con astuzia da Mizrabel e, come se non bastasse, ci si trova davanti a un vasto assortimento di ascensori e piattaforme cedevoli assieme a un gran numero di stanze segrete da scoprire e a giganteschi guardiani di fine livello da abbattere!

▼ Mickey si prepara ad infliggere una severa punizione a Pierrot!

▲ Attento a non cadere dalle mattonelle di cioccolato!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UPDATE

Sfortunatamente non è ancora in programma la conversione di Mickey Mouse su altri sistemi. Comunque i possessori di micro possono reperire il datato gioco della Gremlin improntato sulle avventure dell'eroe disneyano: non è proprio lo stesso di quello recensito qui, ma è pur sempre divertente.

▼ EEEK! Circondato dai ragni! Dov'è Pluto che ho bisogno di lui?

▼ Non farti colpire dai soldatini di Toyland!

MEGADRIVE

Incredibile! Mickey Mouse si classifica come una delle più stupefacenti cartucce per la console Sega, con sprite e scenari in puro stile fumettistico! Il gioco miscela la giocabilità di Super Mario con il fascino della superstar di Disney. Compralo, ti farà impazzire!

GLOBALE	**96%**

SEGA

Stupefacente! Quando la cartuccia di Mickey Mouse ha fatto la sua comparsa in ufficio, tutti sono rimasti impressionati dalla qualità della grafica. Mickey è un capolavoro anche grazie alla divertente animazione stile Disney, ai graziosi sprite e agli splendidi scenari, tanto quanto basta per farvi impazzire!

La giocabilità è pari a quella della serie Mario della Nintendo (infatti c'era qualcosa di familiare...) e ci sono molte strategie da imparare prima di riuscire a sconfiggere il diabolico Mizrabel.

Con la sua grande varietà di livelli e stanze segrete, Mickey Mouse si classifica come il miglior platform game disponibile su Sega Megadrive. Mesi di divertimento ti attendono con questa ottima cartuccia!

R.L.

GRAFICA	**93%**
SONORO	**83%**
VALIDITA'	**94%**
GIOCABILITA'	**94%**
GLOBALE	**93%**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SHADOW DANCER

Il boss alla fine del primo livello ha chiuso...

BY SEGA

E' l'anno 1997. Il mondo, in pace fino ad oggi, è ora sull'orlo del disastro totale: l'unione dei Lizard ha rapito un gran numero di dignitari e minaccia di ucciderli se le loro richieste non verranno rispettate alla lettera.
L'unico uomo in grado di liberarli è Joe Mushashi, maestro ninja meglio conosciuto come The Shinobi.
Mushashi non è avvantaggiato solo dalla sua abilità con le arti marziali ma anche dal segreto del ninjitsu magico, arma che gli permette di sconvolgere gli elementi della natura e dal suo fedele cane che attacca su comando cogliendo di sorpresa e lasciando senza difese molti dei più acerrimi nemici.
Il percorso è pericoloso: guerrieri e mostri cercheranno di fermare Shinobi con ogni mezzo possibile; tutto è permesso ai diabolici esseri chiamati ad usare i loro poteri per annientare Mushashi!

▲ Un uomo col suo cane.

▲ Mushashi si apre un varco tra i nemici!

Mushashi si prepara al combattimento!

MEGADRIVE

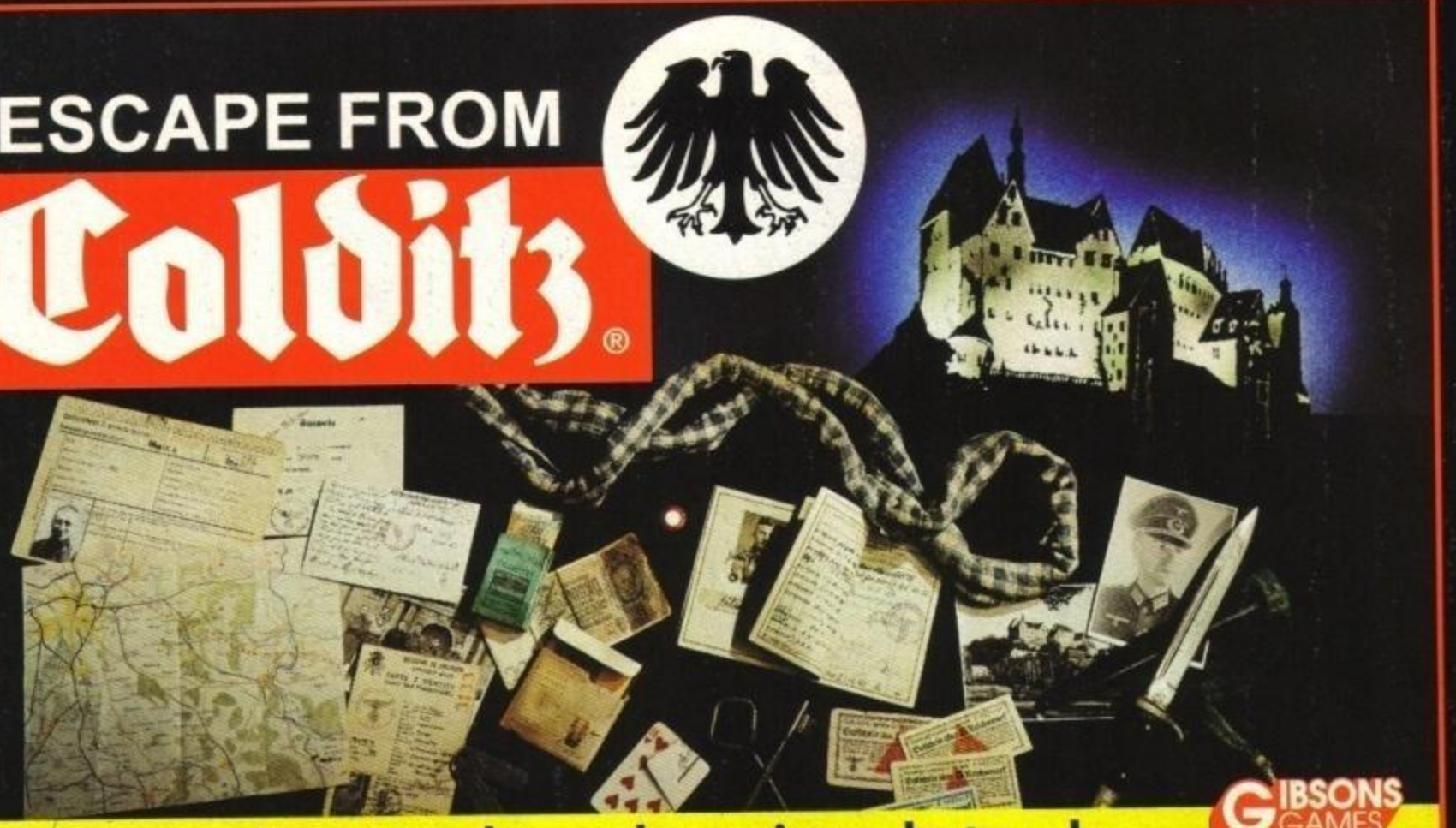
Da grande fan dei giochi Shinobi quale sono (specialmente del brillante Revenge of Shinobi), sono rimasto oltremodo deluso da Shadow Dancer.
Il coin-op era stupendo, ma la versione Megadrive non gli assomiglia neanche lontanamente: i livelli sono stati stravolti e, come se ciò non bastasse, anche i nemici non sono più... loro.
Gli unici elementi rimasti identici sono Mushashi e il suo amico a quattro zampe! Gli effetti grafici non sono niente di eccezionale e il sonoro presenta effetti validi troppo sporadici.
La giocabilità, poi, va messa al muro senza indugi: è necessario suicidarsi per conoscere gli sviluppi della sequenza che si stà vivendo... l'ultimo livello è utopia!
Per riassumere, Shadow Dancer è una conversione decisamente malriuscita di un divertente coin-op: se non ne potete fare a meno, rivolgete la vostra attenzione a Revenge of Shinobi.
R.S.

GRAFICA	82%
SONORO	77%
VALIDITA'	60%
GIOCABILITA'	67%
GLOBALE	63%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ESCAPE FROM Colditz®

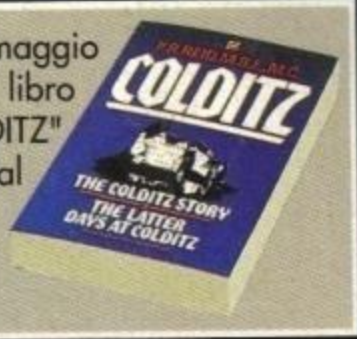


Basato sul popolare gioco da tavolo

GIBSONS GAMES

FUGGIRE DA UN CAMPO DI PRIGIONIA NON E' UNO SCHERZO!

In omaggio il libro "COLDITZ" scritto dal Maggiore Pat Reid



Durante la II° Guerra Mondiale, non vi erano altri campi di prigionia come il castello di Colditz. Esso fu designato come "Sonderloger" o prigione speciale, per gli ufficiali alleati che avevano tentato di fuggire da altri campi. Il tuo compito è quello di aiutarli a ritrovare la libertà. Usando i tuoi quattro uomini per scassinare porte, scavare tunnel e sviare le pattuglie, sperimenterai l'impossibile. Con l'ingegno, l'astuzia e un pò di fortuna, cerca tutte le strade possibili per fuggire, anche se dovessi marciare travestito da tedesco!!

CARATTERISTICHE:
- Una accurata riproduzione della mappa del castello di Colditz contenente oltre 600 stanze da scoprire ed esplorare.
- Controllo simultaneo di 4 differenti personaggi.
- Movimenti indipendenti delle pattuglie e del corpo di sorveglianza.
- Scrolling a pieno schermo.
- Numerosi oggetti da accumulare e da usare.
- Un concetto originale di gioco interattivo.

DISPONIBILE PER AMIGA, ATARI e COMMODORE 64

Digital Magic Software

5 MIDWOOD HOUSE • MIDWOOD STREET • WIDNES • CHESHIRE WA8 6BH •

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA

SOFTEL

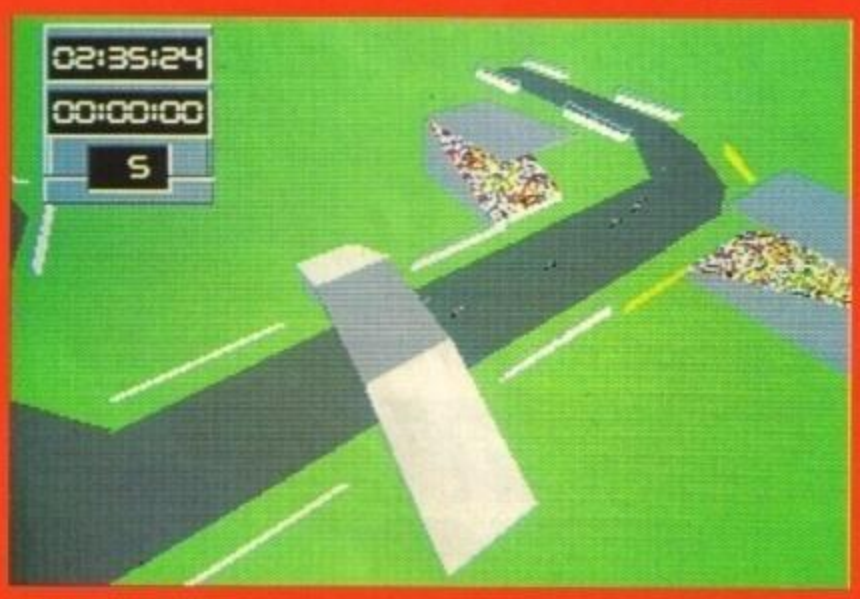
Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812

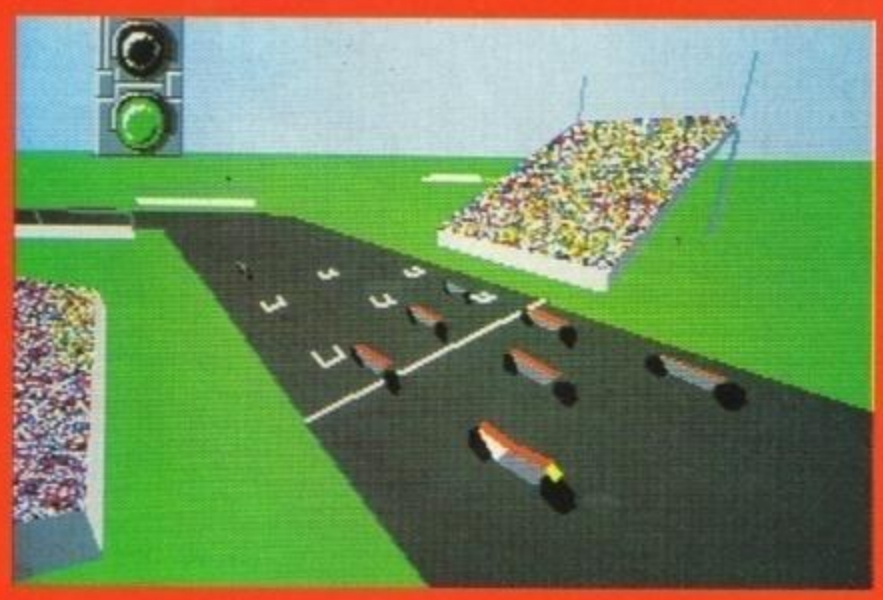
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEAM SUZUKI





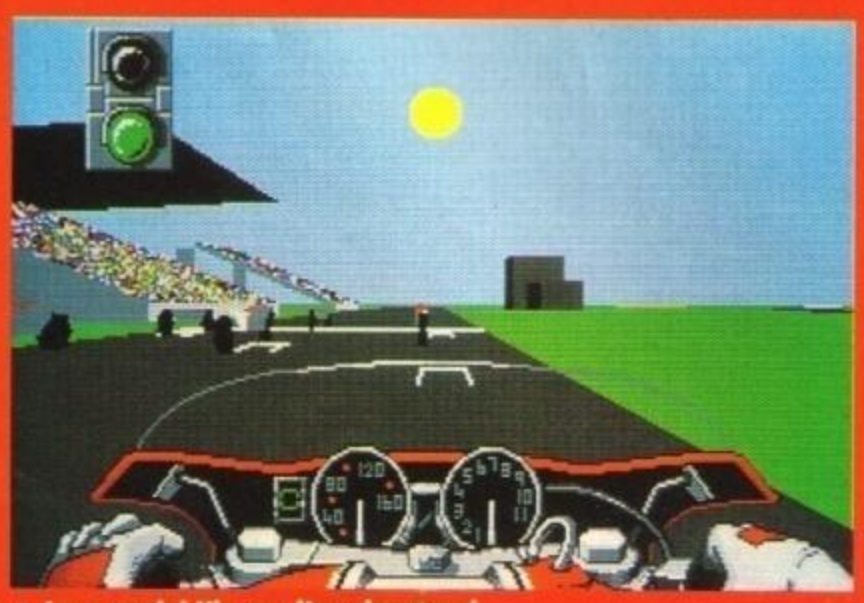
BY GREMLIN

La Suzuki 500 è una delle moto più potenti, capace di raggiungere la velocità di 290 kmh ed è anche la protagonista dell'ultima simulazione Gremlin. Per diventare Campione del Mondo dovete vincere più gare possibili durante un campionato di 16 corse che vi vedrà girare sui più accreditati circuiti del mondo!

Vi verrà offerta la scelta tra tre cilindrate: la 125cc (facile da controllare grazie al cambio automatico), la 250cc e per i più temerari la 500cc, la preferita da piloti fegatosi come Kevin Schwantz e Niall Mackenzie. Dopo aver scelto la cilindrata con la quale volete gareggiare potrete effettuare un giro di allenamento, oppure una gara singola oppure affrontare l'intero campionato.

I tracciati e le moto si presentano con grafica vettoriale 3D e il percorso è visto dalla prospettiva del pilota oppure, nel modo practice, dalla ripresa delle telecamere d'angolo (voglio proprio vedere come riuscite a zoommare a mezzo metro su una moto lanciata a 190 kmh!). Potrete controllare se un concorrente vi si avvicina troppo dando una sbirciatina alle vostre spalle, ma senza esagerare: potreste fare una rovinosa caduta che non vi ferirebbe solo nell'orgoglio...! Se perdete il controllo del vostro centauro, rischiate di finire dritto dritto addosso ad un albero oppure di colpire un avversario, con un conseguente e proporzionale ammontare di danni che al raggiungimento del 100% vi porteranno al fatale game over!

C+VG HIT!



▲ Luce verde! Via con l'acceleratore!

▼ Moto senza pilota rendono il gioco più interessante.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DUE PAROLE SULLA MOTO

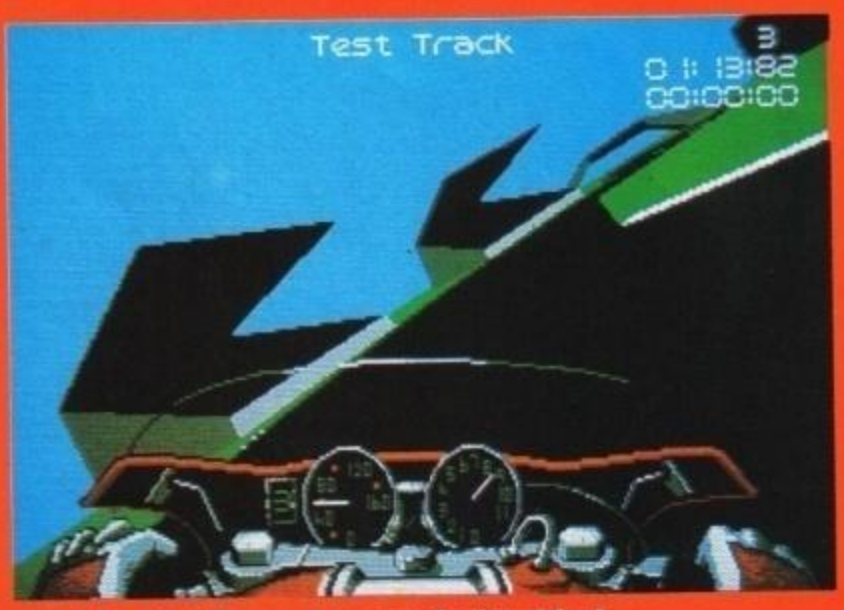
La Suzuki 500 è una tra le moto più veloci . La scheda qui sotto riassume le sue straordinarie caratteristiche!

MASSIMA VELOCITA' RAGGIUNGIBILE CON OGNI MARCIA

PRIMA - 130 kmh
SECONDA - 155 kmh
TERZA - 195 kmh
QUARTA - 220 kmh
QUINTA - 250 kmh
SESTA - 260/290 kmh
(a seconda del tipo di cambio usato)

ACCELERAZIONE

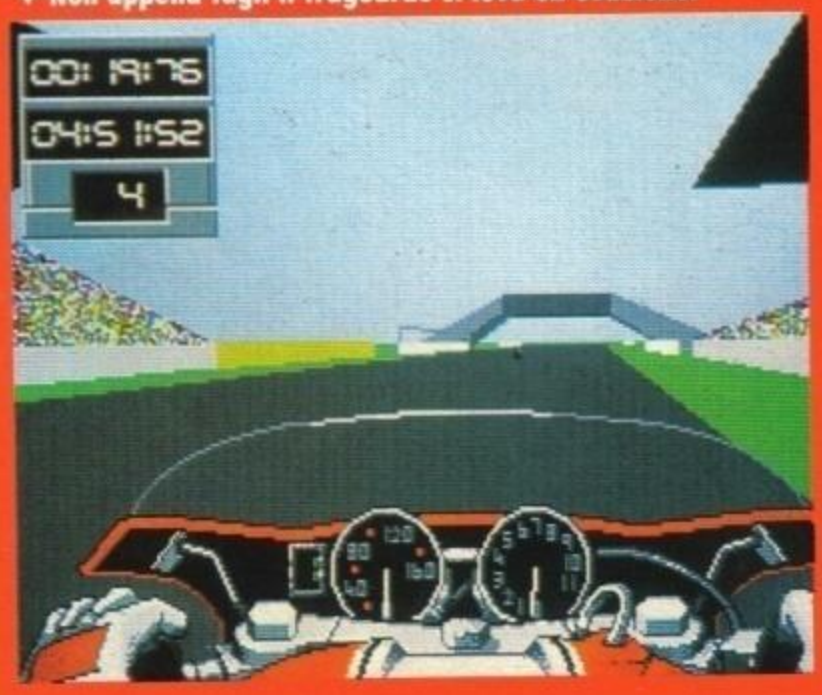
Raggiunge i 96 kmh in 2.6 sec, tempo che può essere abbassato di circa 0.7 sec a seconda del tipo di cambio usato.



▲ Ecco le tribune: ci sono anche i tuoi fan!

▼ Riuscirai a sorpassare il concorrente che ti sta davanti?

▼ Non appena tagli il traguardo si leva un'ovazione!



UPDATE

Team Suzuki dovrebbe essere già disponibile per Amiga: stessa qualità e stesso prezzo.

ST

La differenza tra una buona simulazione di motociclismo e una di automobilismo è che la moto deve essere perfetta e rispondere bene ai comandi per riuscire ad affrontare le curve a gomito che altrimenti portano fuori strada. Team Suzuki lo permette e sono molto contento di aver riprovato la stessa sensazione di velocità presente in Lotus Esprit Turbo Challenge. La vostra Suzuki vi darà veramente la sensazione di correre a 250 kmh, cosa mai raggiunta in altre simulazioni del genere! La grafica 3D è particolarmente fluida e incredibilmente veloce, per non parlare poi del cruscotto e degli sprite dei piloti di qualità assolutamente eccelsa! Le diverse vedute e la prospettiva con la quale viene inquadrato il vostro bolide sono ottime grazie anche alle azzeccate angolazioni di ripresa: avete mai provato a gareggiare in queste condizioni? Provateci e non ve ne pentirete... in poche parole questa è la più veloce, la più eccitante e la più bella simulazione motociclistica mai vista: un pezzo essenziale per la vostra collezione!

R.S.

GRAFICA	97%
SONORO	89%
VALIDITA'	93%
GIOCABILITA'	95%
GLOBALE	95%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRESTO DISPONIBILE...

C64
AMSTRAD
SPECTRUM
AMIGA
ST
PC

© 1991 Mirrorsoft Ltd © 1990 UCS & Amblin.

IMAGE WORKS, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW Tel: 071-928 1454 Fax: 071-583 3494

LEADER DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TOP 20 TOP 20 TOP 20

C+VG CLASSIFICHE

OGGI	IERI	GIOCO	SOCIETA'	SPEC	C 64	AMS	AMI	ST
1	-	TURTLES	IMAGEWKS	●	-	●	-	-
2	1	PAPERBOY	ENCORE	●	●	●	●	●
3	1	OUT RUN	KIXX	●	●	●	●	●
4	2	GUARDIAN ANGEL	CODE MSTRS	●	●	●	●	●
5	5	QUATTRO ADV	CODE MSTRS	●	●	●	-	-
6	3	TARGET RENEGADE	HIT SQUAD	●	●	●	-	-
7	-	WONDERBOY	HIT SQUAD	●	●	●	-	-
8	8	RUN THE GAUNTLET	HIT SQUAD	●	●	●	-	-
9	13	R-TYPE	HIT SQUAD	●	●	●	●	●
10	12	QUATTRO ARCADE	CODE MSTRS	●	●	●	-	-
11	-	BACK TO FUTURE 2	IMAGE WKS	●	●	●	●	●
12	-	DT'S SUPER TEST	HIT SQUAD	●	●	●	-	-
13	7	QUATTRO COMBAT	CODE MSTRS	●	●	●	-	-
14	4	JAWS	ALTERNATIV	●	●	●	-	-
15	-	SUPER HANG-ON	HIT SQUAD	●	●	●	●	●
16	-	BATMAN 3D	HIT SQAUD	●	●	●	-	-
17	14	SOCCER DOUBLE	E+J	●	●	●	-	-
18	-	DOUBLE DRAGON	MSTRTRONIC	●	●	●	●	●
19	-	GOLDEN AXE	VIRGIN	●	●	●	●	●
20	-	FANTASY DIZZY	CODE MSTRS	●	●	●	-	-

Come avevamo predetto quelle dannate Teenage Mutant Hero Turtles ce l'hanno fatta... finalmente, e non solo su uno ma bensì due formati (contateli)!.
Una volta che saranno commercializzate tutte le versioni chi riuscirà a fermarli? Riusciranno Robocop 2 e Golden Axe a resistere contro la valanga di budget? Solo il tempo (e la prossima classifica) ce lo saprà dire...

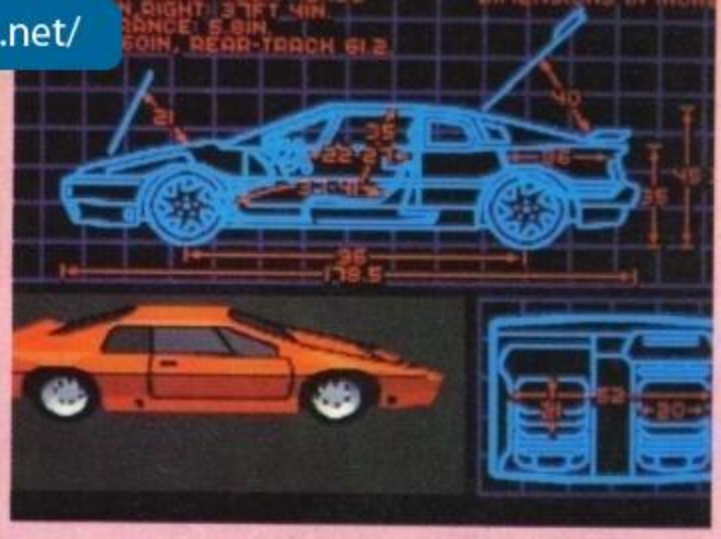
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

C+VG CLASSIFICHE

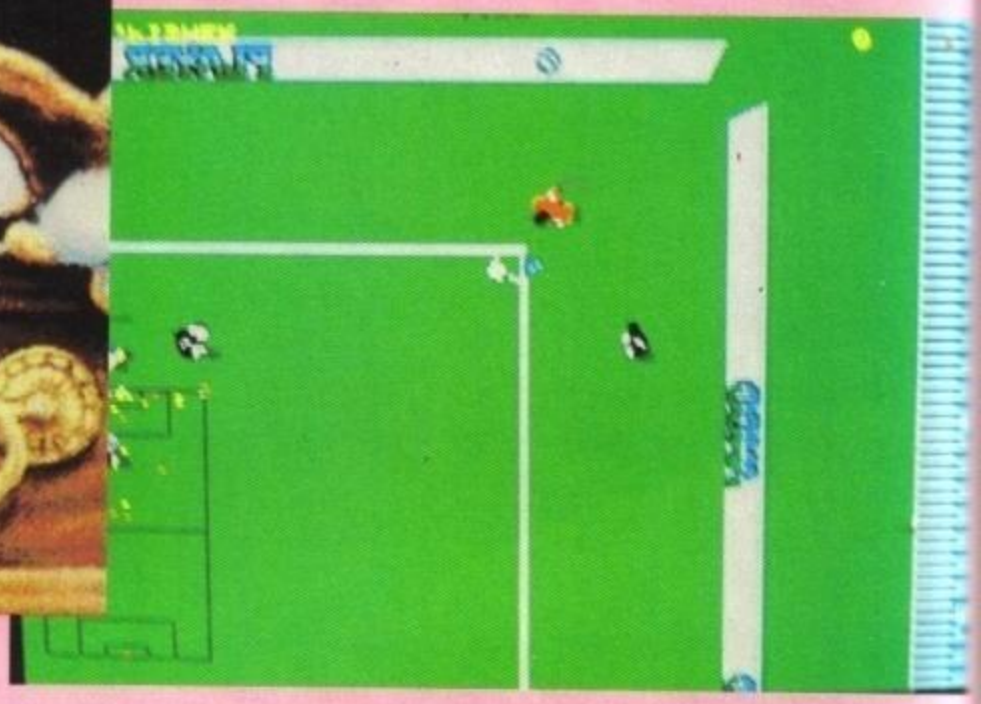
AMIGA TOP 20

1	1	F-19 Stealth Fighter	MicroProse	92%
2	4	TI Dizzy	Code Mstrs	80%
3	-	Lotus Esprit Chall	Gremlin	94%
4	14	Kick Off 2	Anco	95%
5	-	Golden Axe	Virgin	90%
6	9	Targhan	Action 16	61%
7	15	Wheels of Fire	Domark	79%
8	-	Power Pack	Beau Jolly	82%
9	3	Adv Fruit Machine	Code Mstrs	75%
10	-	Gremlins II	Elite	82%
11	-	M1 Tank Platoon	MicroProse	79%
12	-	Hollywood Collect	Ocean	71%
13	5	Yogi's Gt Escape	Hi-Tec	83%
14	16	Corporation	Core	82%
15	10	Drum Studio	Players	60%
16	-	Count Duckula	Alternative	72%
17	-	Hong Kong Phooey	Hi-Tec	39%
18	-	Hitchhiker's Guide	Mstrtronic	87%
19	12	Supremecy	Virgin	83%
20	-	Midnght Resistance	Ocean	80%



AMIGA
F-19 vola al primo posto, ma tra non molto il brillante Lotus Esprit Challenge lo sorpasserà! Nessun Turtle ancora in vista, ma il mese prossimo...

I SUGGERIMENTI DI ROB PER LA CLASSIFICA
Se la classifica generale non mi inganna, penso sinceramente che quando i Turtles arriveranno su Amiga ci staranno per un bel pezzo!



C64
Sempre sulla breccia le gare della Code Masters e della Hit Squad, ma solo una a prezzo pieno: l'eccellente Golden Axe! Dove sono finiti i big Chrimbo?

I SUGGERIMENTI DI ROB PER LA CLASSIFICA
I Turtles stanno arrivando e i brillanti NARC e Golden Axe non staranno a guardare a lungo...

C64 TOP 20

1	11	Paperboy	Encore	47%
2	-	Super Hang-On	Hit Squad	32%
3	1	Out Run	Kixx	44%
4	16	Quattro Sports	Code Mstrs	70%
5	-	Wonderboy	Hit Squad	79%
6	6	Run the Gauntlet	Hit Squad	72%
7	4	Target Renegade	Hit Squad	80%
8	12	Quattro Arcade	Code Mstrs	67%
9	-	Combat School	Hit Squad	83%
10	2	Quattro Adv	Code Mstrs	77%
11	-	DT Super Test	Hit Squad	85%
12	14	Salamander	Hit Squad	93%
13	-	Golden Axe	Virgin	92%
14	-	Double Dragon	Mstrtronic	62%
15	15	Fantasy Dizzy	Code Mstrs	81%
16	-	Back to Future 2	Imageworks	53%
17	-	Bigfoot	Code Mstrs	73%
18	7	Quattro Combat	Code Mstrs	67%
19	8	Guardian Angel	Code Mstrs	40%
20	-	Pro Boxing	Code Mstrs	77%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

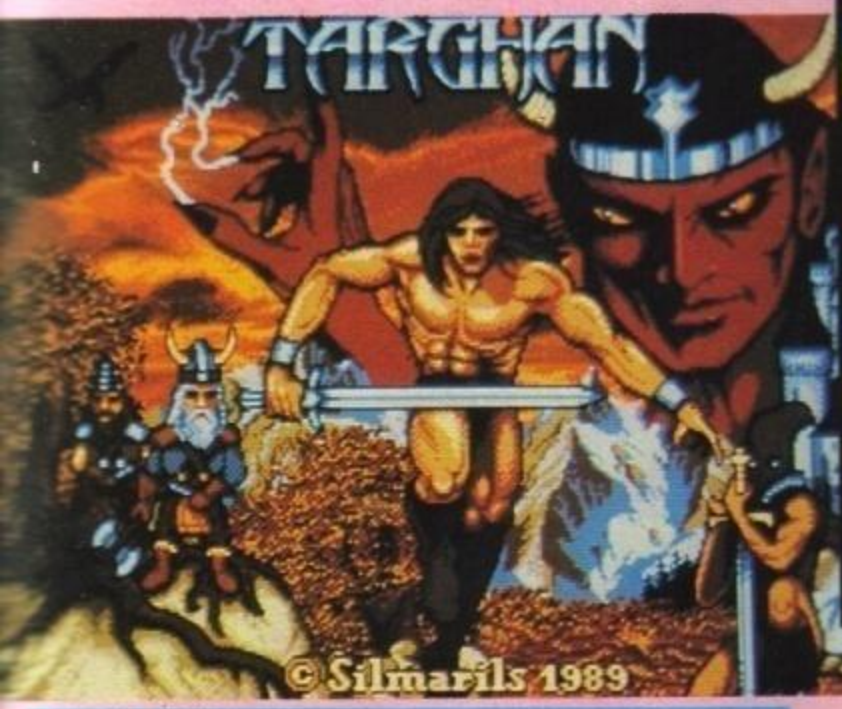
C+VG CLASSIFICHE

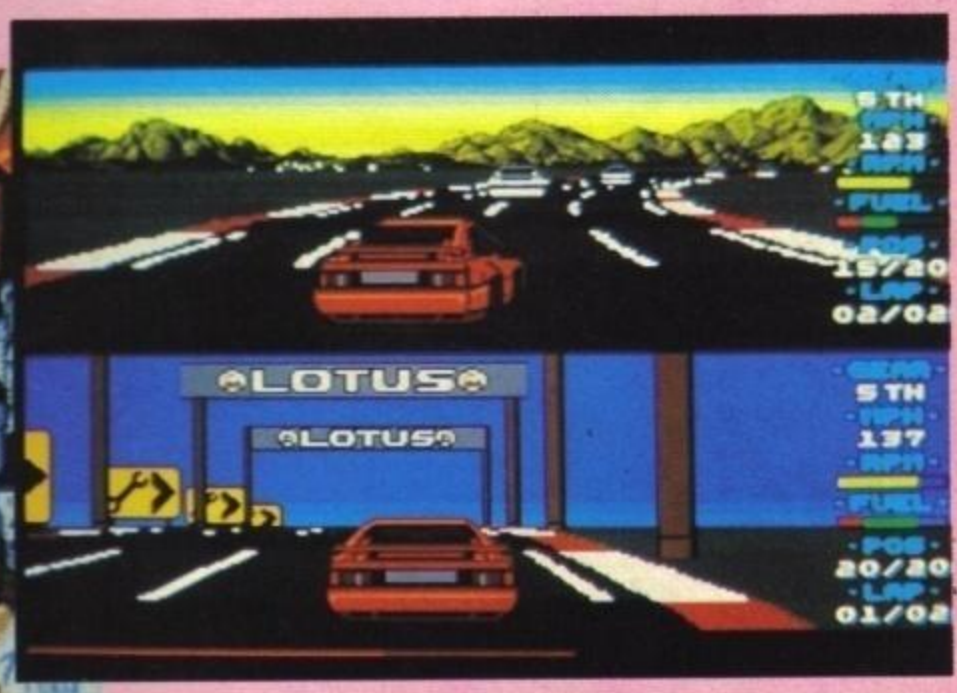
ATARI ST TOP 20

1	11	F-19 Stealth Fighter	MicroProse	89%
2	3	TI Dizzy	Code Mstrs	80%
3	10	Lotus Esprit Chall	Gremlin	89%
4	1	Italia 1990	Code Mstrs	38%
5	2	Adv Fruit Machine	Code Mstrs	76%
6	12	Shadow of Beast	Psygnosis	60%
7	-	Power Pack	Beau Jolly	79%
8	7	Kick Off 2	Anco	95%
9	-	St Dragon	Storm	79%
10	-	Hong Kong Phooey	Hi-Tec	33%
11	-	M1 Tank Platoon	MicroProse	76%
12	-	Super Off Road	Virgin	93%
13	-	F29 Retaliator	Ocean	60%
14	4	Targhan	Action 16	55%
15	-	Supremacy	Virgin	82%
16	15	Captive	Mindscape	93%
17	-	Hyperaction	Impressions	77%
18	-	Power Up	Impressions	80%
19	-	Renaissance	Impressions	53%
20	-	Count Duckula	Alternative	70%

ATARI
F-19 raggiunge il primo posto dopo una piccola scivolata ma Lotus al terzo posto ha già messo gli occhi sulla pole position! St Dragon entra in classifica ma non ancora in una buona posizione.

I SUGGERIMENTI DI ROB PER LA CLASSIFICA
I Turtles hanno già raccolto l'ascia di guerra, ma Lotus e Team Suzuki non gli renderanno sicuramente facile la vita.





SPECTRUM
Che sorpresa ragazzi! Quelle pazze Turtles si sono fatti strada e sono balzate al primo posto della classifica ma devono ancora entrare i soft usciti a Natale! Spero che i verdognoli eroi riescano a mantenere la posizione quando anche questi faranno il loro ingresso in scena...

I SUGGERIMENTI DI ROB PER LA CLASSIFICA
L'ho già detto prima e lo ribadisco: sono convinto che i quattro ninja ci terranno compagnia almeno per un mese. Detto ciò qualcuno riesce ad azzardare un'ipotesi...?

SPECTRUM TOP 20

1	-	Turtles	Imageworks	85%
2	8	Paperboy	Encore	85%
3	3	R-Type	Hit Squad	93%
4	2	Out Run	Kixx	70%
5	-	Batman 3D	Hit Squad	90%
6	-	Predator	Hit Squad	45%
7	9	Run the Gauntlet	Hit Squad	74%
8	-	Kwik Snax	Code Mstrs	65%
9	13	Match Day 2	Hit Squad	87%
10	6	Soccer Double	E+J	68%
11	11	Guardian Angel	Code Mstrs	40%
12	5	Target Renegade	Hit Squad	85%
13	-	Back to Future 2	Imageworks	45%
14	14	Quattro Adv	Code Mstrs	63%
15	-	Renegade	Hit Squad	79%
16	-	DT Super Test	Hit Squad	72%
17	-	Wonderboy	Hit Squad	61%
18	-	Top Gun	Hit Squad	50%
19	18	Fantasy Dizzy	Code Mstrs	80%
20	10	Quattro Combat	Code Mstrs	67%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMSTRAD
Finalmente! I Turtles hanno raggiunto la vetta (come predetto...), ma a parte questo nessuna novità. Penso proprio che il mese prossimo le classifiche presenteranno qualcosa in più che non una piccola novità...

SUGGERIMENTI DI ROB PER LA CLASSIFICA
E' molto noiosa questa classifica, nominiamo anche i big della Ocean! Meno male che ci sono i Turtles...

AMSTRAD TOP 5

1	-	Turtles	Imageworks	88%
2	5	Quattro Adv	Code Mstrs	74%
3	4	Guardian Angel	Code Mstrs	40%
4	14	Paperboy	Encore	85%
5	-	Batman 3D	Hit Squad	90%

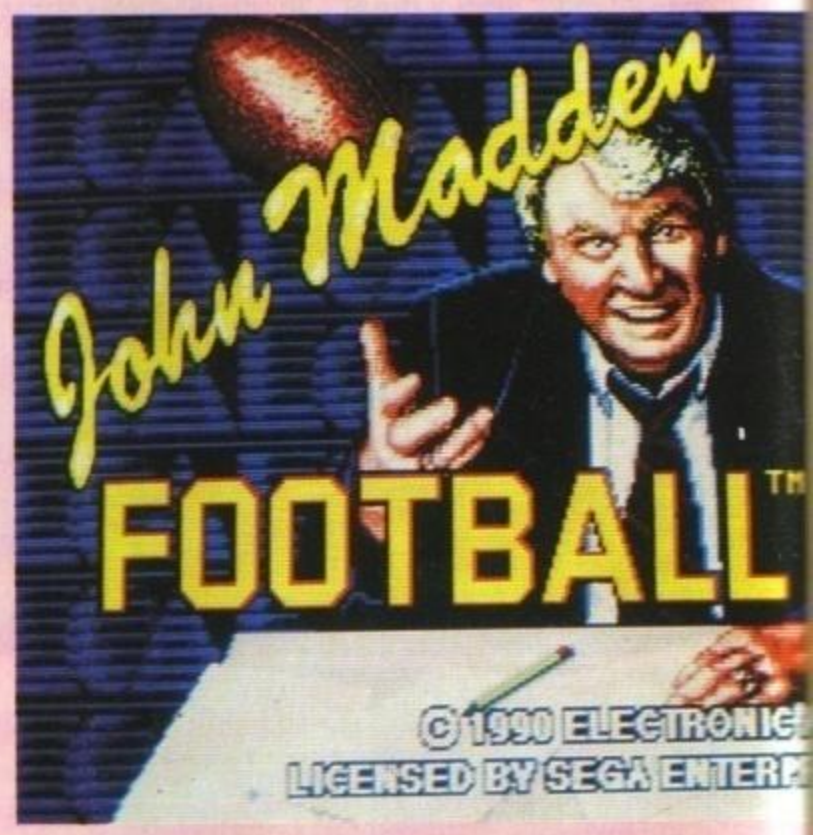
PC+COMPATIBILI TOP 5

1	-	Crime Wave	96%
2	-	Dragon's Lair II	96%
3	2	Teenage Mutant Hero Turtles	91%
4	-	F19 Stealth Fighter	91%
5	4	Test Drive II	89%

MEGADRIVE TOP 5

1	-	John Madden Football	95%
2	1	Strider	95%
3	-	Shadow Dancer	89%
4	-	Mickey Mouse	94%
5	-	Hard Drivin'	93%

MEGADRIVE
John Madden raggiunge la pole position: grossa sorpresa! Strider rimane sempre tra i primi ma, dal mese prossimo, Mickey Mouse e Hard Drivin' potrebbero avanzare!



NINTENDO TOP 5

1	-	Teenage Mutant Hero Turtles	85%
2	-	Double Dragon II	88%
3	1	Super Mario Bros	93%
4	-	Castlevania	83%
5	4	Punch-out	89%

NINTENDO
I guerrieri anfibi hanno scalzato Mario dalla posizione di testa, ma riusciranno a reggere l'attacco dei Dragoni incalzanti?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Scalda il motore e preparati per

F1 G.P CIRCUITS

Screen Amiga

9 fantastici circuiti di Formula 1
20 auto in gara guidate da avversari intelligenti

Screen Amiga

Scegli il pilota, la scuderia e l'auto preferiti

Screen Amiga

Pit molto dettagliati che vedono ben 10 meccanici in azione. Azione stupenda.

Screen Amiga

Customizza il tuo bolide scegliendo il motore, il telaio, i freni e le gomme per ogni esigenza.

Presto disponibile per C64, Amiga, Atari,ST.

iDEa

http://www.oldgamesitalia.net/ S.C. srl - Via Mazzini, 12 - 21020 Casciago (VA) http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

ST AMIGA

EXTERMINATOR

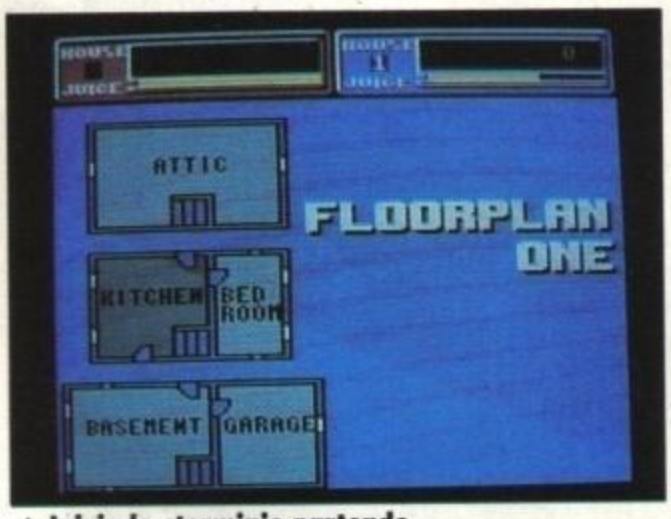
C64 SPE

BY AUDIOGENIC

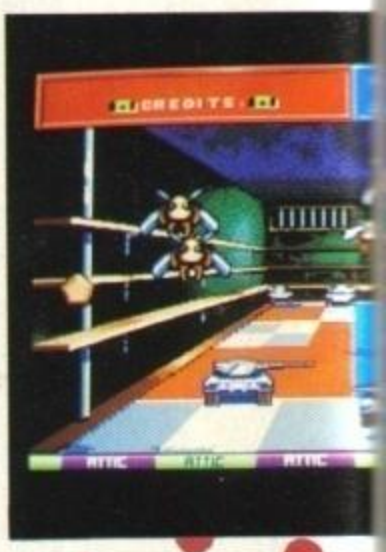
Orribili "cose" hanno invaso la città e i cittadini, che detestano cordialmente quei noiosissimi insetti, hanno chiamato Exterminator, un tipo molto, molto particolare! Iniziando da un lato della strada, dovrete entrare in ogni casa e ripulire tutte le stanze dagli insetti. Exterminator è diverso da altri giochi per l'arma che utilizza: le mani! Visto che le antiecologiche bombolette spray non sortono più l'effetto desiderato, Exterminator uccide infatti tutti gli insetti che gli capitano a tiro con le nude mani! Gli arti di cui è dotato sono speciali e, all'occorrenza, possono sprigionare raggi laser devastanti! Ma l'arma per eccellenza restano le mani le quali schiacciano tutto ciò che svolazza attorno riducendolo ad un cumulo inerte (bleah!). E' possibile chiedere aiuto ad un secondo sterminatore il quale assume, nella circostanza, il controllo dell'altra mano di Exterminator. Attenzione però, perché se per sbaglio una delle mani usa le sue armi contro l'altra, si fa autogol e si rischia la stessa sorte destinata al nemico! Una volta ripulita una stanza proseguirete con la seguente e così via fino a quando tutta la casa non sarà stata disinfestata, quindi potrai procedere disinfestando l'intero quartiere!

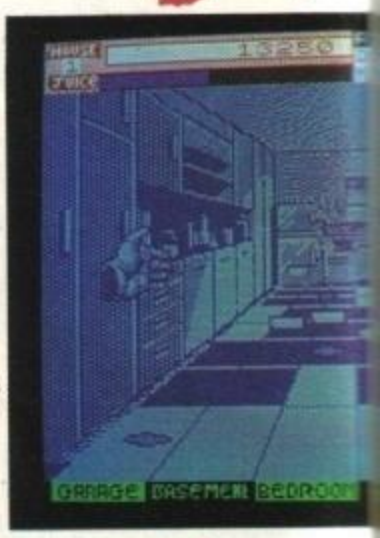
C+VG HIT!

▲ La strada: ripulirla dagli insetti è lavoro di un giorno per Exterminator



▲ Inizia lo sterminio partendo dalla cucina





http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ECTRUM

REVIEW

C64

Eccezionale! Per quanto riguarda audio e video, pochi giochi possono raggiungere questi livelli su C64, almeno al momento. Exterminator è caratterizzato da scenari e sprite stupefacenti e il suono colpisce in modo particolare! L'opzione per il gioco a due simultaneo è un po' sorpassata, ma questo non invalida assolutamente il gioco mentre l'unica noia rimane il multiload. Un acquisto essenziale: nessun possessore di C64 può farne a meno!

GLOBALE 91%

▼ Pulizia della cucina in versione Spectrum

UPDATE

La versione Amstrad dovrebbe già essere in commercio mentre leggete queste righe. Se queste quattro versioni sono ben riuscite, siamo sicuri che anche quella per Amstrad non sarà sicuramente da meno!

AMIGA

Penso che il coin-op della Gottlieb, dal quale questo game è stato convertito dalla Assembly Line è, a tutti gli effetti, un arcade perfetto: una frase che non uso molto facilmente! Gli effetti grafici (anche se non digitalizzati come nel coin-op a causa della ristrettezza di memoria) sono brillanti e la mano si muove esattamente allo stesso modo.
Gli scenari sono ben resi e alcune gag visive (come le rane quando vengono schiacciate, doppio bleah!) lo rendono veramente originale! Il suono è ottimo, infatti, tra i molti bang e boom si distingue anche un effetto particolarmente stomachevole quando gli insetti vengono schiacciati! I controlli tramite joystick del coin-op erano un po' difficili da gestire, ma in questa conversione il vecchio joy contribuisce solo ad aumentare la maneggevolezza!
Se ami giocare, giocare e ancora giocare, dai un'occhiata ad Exterminator: se la merita!

R.S.

SPECTRUM

Da classificare tra le migliori conversioni da coin-op per Spectrum degli ultimi anni. La grafica è stata brillantemente disegnata e la maneggevolezza rimane intatta, tanto veloce e frenetica quanto la versione arcade! Un must per i possessori di Speccy con un debole per l'azione selvaggia e divertente!

GLOBALE 91%

▲ Alza la mira!

GRAFICA	90%
SONORO	89%
VALIDITA'	91%
GIOCABILITA'	94%
GLOBALE	**90%**

http://www.oldgamesitalia.net/

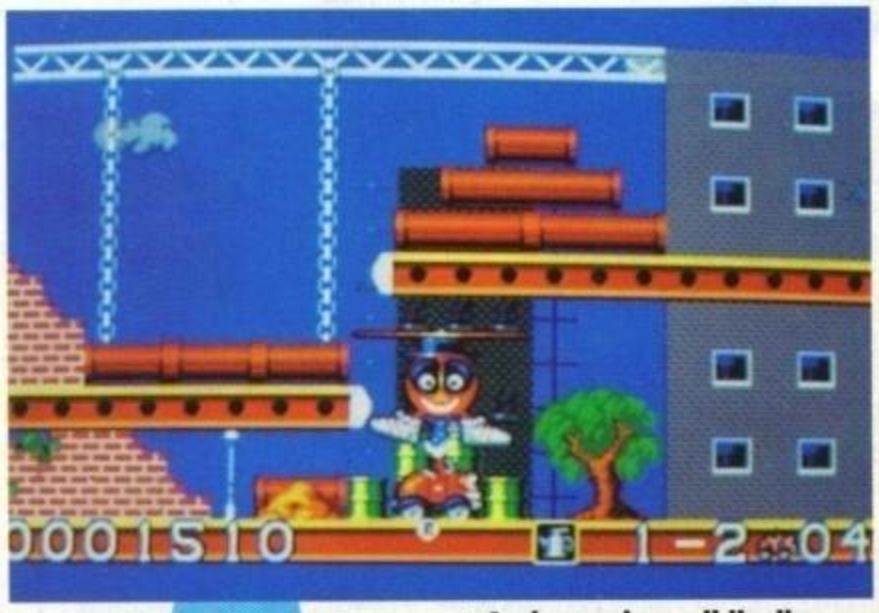
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CARVUP

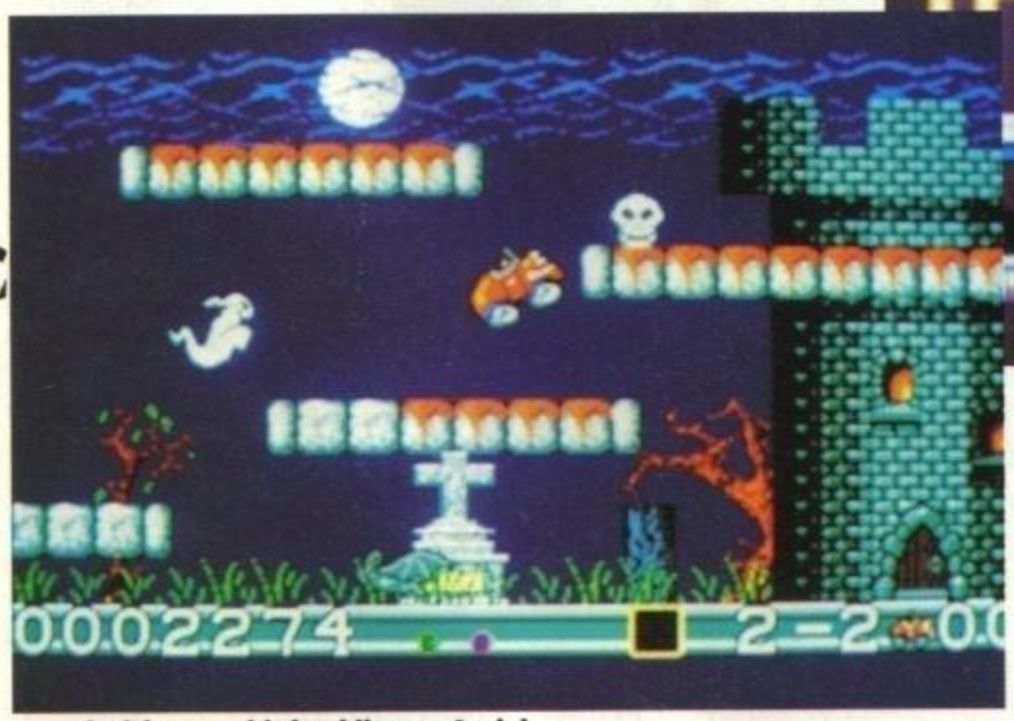
BY CORE

C'era una volta una piccola macchina di cartone chiamata Arnie che viveva in un bellissimo mondo di cartone chiamato Cartoon World. Questo prima che il cattivissimo Captain Grim arrivasse a Cartoon e decidesse che chiunque doveva assogettarsi ai suoi voleri diabolici. Così nel suo intento di eliminare la giustizia, sfrattò tutti gli abitanti onesti di Cartoonia esiliandoli da Cartoon World per fare spazio ai suoi diabolici giocattoli. Giusto per peggiorare le cose, Grim diresse la sua bacchetta magica sul posto rendendolo molto meno bello. A questo punto, Arnie, la macchina felice, non è più così felice e decide di usare i suoi poteri per cercar di riportare alla normalità un paesaggio a piattaforme e di porre rimedio ai danni causati dal cattivo di turno. Arnie può ripulire la strada col suo sedile estraibile che elimina i nemici che gli stanno di fronte oppure sganciare le bombe a sua disposizione per distruggere in un colpo solo tutti i nemici presenti sullo schermo. Carvup propone otto livelli, ognuno composto da sei zone: alla guida dui Arnie, li dovrete superare tutti per liberare Cartoon World. Il terribile Captain Grim ha deciso di alloggiare, guarda caso, nell'ultimo livello del gioco, è lì che vi attende più arrabbiato del solito!



▲ Arnie raggiunge il livello uno per via aerea!

▼ Il Musical World è il prossimo obiettivo per Arnie



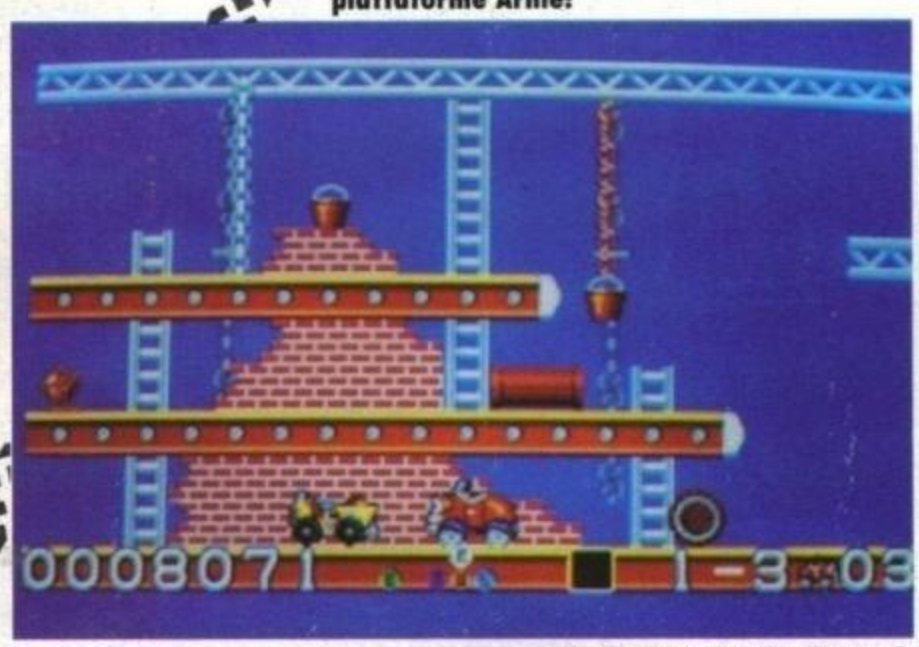
▲ Noiosi fantasmi infastidiscono Arnie!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

▲ Colora quelle piattaforme Arnie!



▲ In azione nel livello uno!

C+VG HIT!

ST

Anche se il suono non raggiunge il livello della versione Amiga e lo scrolling parallasse ha perso un po' nella conversione, Carvup su ST rimane un gioco molto divertente. Altamente raccomandato.

GLOBALE 86%

AMIGA

Per quanto riguarda la grafica, Carvup è superbo! Su Amiga lo scrolling ultra-fluido e gli sprite dei personaggi donano a questo gioco un'atmosfera particolare e il tutto viene completato da una miriade di effetti campionati e da un sonoro gradevole e allo stesso tempo divertente!

La giocabilità, un po' limitata, consiste nel guidare Arnie sulle piattaforme cercando di passare al livello seguente.

A lungo andare, può risultare un po' ripetitivo, ma Carvup è abbastanza divertente ed esilarante da nascondere anche questo. I suoi 48 livelli assicurano tonnellate di ore di divertimento lontano da distruzioni gratuite: sceglilo!

R.L.

UPDATE

Al momento non è in progetto per altre macchine anche se penso che riuscirebbe molto bene anche sugli 8 bit. Sui prossimi C+VG , ulteriori informazioni.

GRAFICA	**92%**
SONORO	**87%**
VALIDITA'	**84%**
GIOCABILITA'	**89%**
GLOBALE	**87%**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OBITUS

BY PSIGNOSIS

L'ultimo lavoro della Psygnosis non ha certo un inizio fra i più originali: il protagonista si risveglia, dopo aver dormito in una torre diroccata, nel passato e deve cercare di tornare nella propria epoca. Per farlo dovrà esplorare i quattro labirintici territori che costituiscono il mondo di gioco, collegati da strade irte di pericoli e brutti incontri.

La cosa bella di Obitus (oltre alla T-Shirt inserita nella confezione) è, come capita sempre nei giochi della Psygnosis, la grafica: le numerose sezioni in soggettiva hanno una fluidità di scorrimento impressionante e il realismo è davvero assoluto. Nelle sequenze a scorrimento laterale che uniscono un livello e l'altro il livello si abbassa, limitandosi a "solo" cinque livelli di parallasse.

Avanzando di labirinto in labirinto, di strada in strada, di incontro in incontro (è possibile dialogare molto limitatamente con numerosi personaggi) si arriverà infine a un immenso castello pieno di trappole e tutto da esplorare, nel quale verranno finalmente tirate le somme dell'avventura nel bene... o nel male!

AMIGA

Sul fatto che la grafica di Obitus sia bella non ci piove. Il problema è che, a ben vedere, il gioco non è davvero niente di eccezionale. Nelle sezioni di labirinto basta mappare bene i propri spostamenti per avanzare senza problemi, visto che i personaggi incontrati hanno poco da dire, nulla da ascoltare e nel peggiore dei casi vanno solo un po' malmenati senza paura di ritorsioni troppo gravi. Le sezioni a scorrimento orizzontale che uniscono un labirinto e l'altro invece non hanno alcun senso, e il loro unico scopo è di far perdere un po' di energia al protagonista che, da parte sua, riesce raramente ad evitare gli immotivati e numerosissimi attacchi.

Passo l'onere del giudizio definitivo al lettore.

F.R.

GRAFICA	90%
SONORO	64%
VALIDITA'	46%
GIOCABILITA'	59%
GLOBALE	67%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COSA SeKa

Le avventure di un simpatico giramondo, tramutato in una scimmia da uno stregone malefico. Aiuta TOKI a trovare la pozione magica che gli restituisca le perdute sembianze umane.

Azione a scrolling multidirezionale.

Disponibilita:

C64 CARTUCCIA	Lit. 69.000
AMSTR. CARTUCCIA	Lit. 69.000
SPECTR. CASS	Lit. 19.500
ATARI ST	Lit. 49.000
AMIGA	Lit. 29.000

ocean®

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FAR OUT

MODE APOCALITTICHE

DENTRO IL VIDEOGAME...

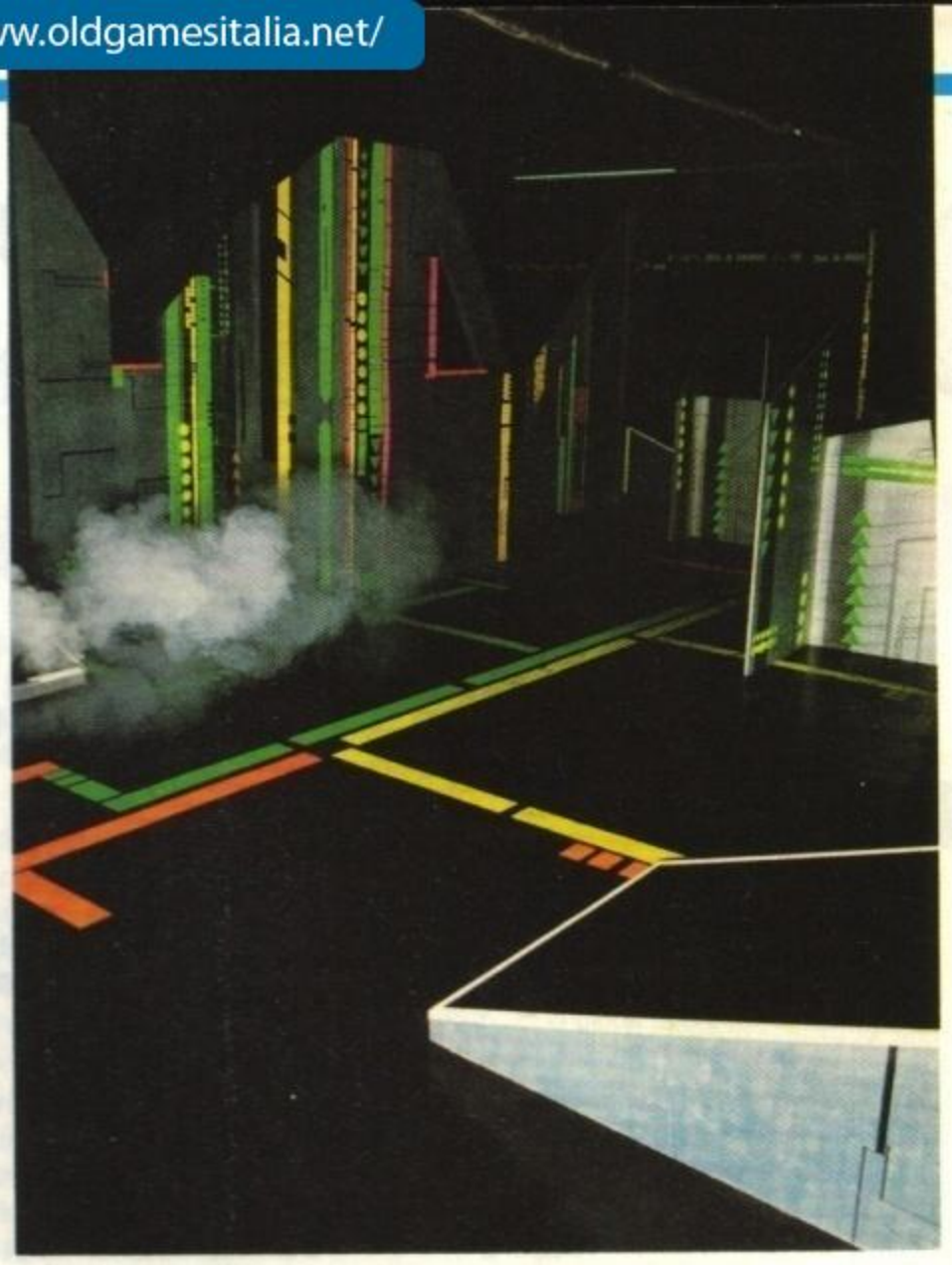
Avete mai desiderato ritrovarvi *dentro* un videogame? Essere voi i protagonisti del gioco, direttamente, non soltanto tramite un joystick e/o una manciata di pulsanti! Ebbene ciò è possibile, o quasi, e ve lo dimostreremo con questa puntata della nostra pazza rubrica, nella quale Maurizio Miccoli è andato a cercare *quelli che si sparano addosso come matti*...

La nostra avventura inizia in Piemonte, e per la precisione nella ridente cittadina di Oleggio, in provincia di Novara; qui possiamo trovare un'autentica oasi per i videogiocatori della zona, articolata in una struttura a vista posta su due piani. Su quello superiore si può scegliere tra una ventina di videogiochi, quattro calcetti e un ping-pong, mentre al piano terra si trovano otto biliardi, vari cabinati e *slitte* (sono quei mobili con i monitor giganti posti di fronte ad un comodo sedile a due posti che si stanno sempre più diffondendo nelle sale giochi), un paio di basket e addirittura un gioco di *tiro* con le freccette di plastica dura.
Oltre a tutto questo ben di Dio, condito con un'accogliente angolo in cui si può mangiare *giovane*, c'è l'obiettivo della nostra visita, lo SHINING TAG. Cos'è **Shining Tag**?
E' la simulazione di un conflitto futuristico, nel quale si combatte con armi ad infrarossi! Tutto è nato nell'estate del 1988, grazie alla fantasia di Roberto Prandi, il quale, preso lo spunto dalle pistole *Lazer Tag* della Mattel, all'epoca comunemente in commercio, ha utilizzato una sala di circa 250 mq per predisporre un ambiente multiforme e surreale in cui sfogare i nostri bassi istinti guerrieri. Ma andiamo per gradi: si gioca in due gruppi, ciascuno dei quali può essere composto da 1 fino a 6 giocatori (il prezzo della partita varia di conseguenza, da 7.000 a 5.000 lire a testa), che devono seguire un rituale di vestizione prima di accedere all'arena di combattimento vera e propria. La vestizione avviene in due spogliatoi separati, uno per la squadra verde e uno per quella gialla (sono stati scelti appositamente dei colori che risaltassero in maniera evidente); ogni concorrente deve indossare un casco munito di un sensore (modificato in maniera tale da ritrasmettere il segnale alla console centrale, quando viene colpito) e una specie di corazza ricoperta di materiale rifrangente (per permettere ai raggi infrarossi di rimbalzare).
La pistola è autoalimentata da 6 pile stilo da 1,5V ricaricabili ed ha un mirino rosso che si accende quando inquadra un bersaglio; il tempo di *ricarica* del colpo è dell'ordine di un secondo. Lo scopo del gioco è annientare l'avversario, il che è possibile in due maniere: o distruggendo la base nemica o eliminando tutti i guerrieri dell'altra squadra. Ogni guerriero viene disattivato quando viene colpito sei volte ed allora deve uscire dall'arena, mentre quando si centra sei volte la base termina la partita di tutti i giocatori; se nessuno riesce a chiudere la tenzone nel tempo limite di 10 minuti, la vittoria viene assegnata *ai punti*, dando 10 punti per ogni colpo inflitto alla base avversaria e 1 per ogni bersaglio umano. Il campo di gioco è suddiviso in due metà da un raggio luminoso che non può essere superato, pena la squalifica, ed è disseminato di ostacoli costruiti con un materiale ignifugo, che variano la scena dello scontro, permettendo l'elaborazione di molte strategie d'attacco. Le due basi sono disposte alle estremità del campo di gioco, per cui bisogna trovare le giuste postazioni ove posizionarsi per cogliere i pochi secondi in cui l'arbitro decide di disinserire, dalla console centrale che si trova sopra l'arena, il triangolo che protegge

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



la base stessa. Infatti tutto il gioco è pilotato da due arbitri (ce n'è un'altro nell'arena, collegato via radio con la console centrale), che controllano eventuali irregolarità.
Il tutto è immerso in una fantasmagoria di luci e di suoni (a volte non si sente nemmeno quando si viene colpiti), conditi da una generosa dose di nebbia che rende la battaglia ancora più complicata e soprattutto consiglia una certa prudenza per evitare di scivolare sulle rampe rese scivolose dalla condensa. In realtà si riceve una strana sensazione che non si può spiegare a parole: bisogna provarla. Sicuramente è consigliabile a chi predilige i giochi di strategia e di tiro al bersaglio in cui non ci sia il contatto fisico. Per chi invece preferisce i giochi di guerriglia vera e propria, ecco pronta un'altra esperienza: il **PHOTON** di Lissone, a due passi da Milano.
Inoltre a Lissone possiamo trovare anche un'enorme sala giochi, suddivisa in due padiglioni: nel primo ci sono 20 piste di bowling, 15 biliardi, 3 calcetti, oltre ad una cinquantina di coin-op e diversi cabinati.
Nel secondo abbiamo 11 tavoli di ping-pong, altri biliardi e calcetti, una serie di Final Lap II, 1 minigolf, una ventina di *slitte* ed altro, il tutto corredato da servizi igienici e bar, ed infine il Photon.
The Ultimate Game On Planet Earth, così recita lo *strillo* del Photon, è totalmente computerizzato e l'andamento della partita può essere seguito come spettatore sia direttamente, grazie ad una balaustra posta sopra un fianco del campo di gioco (dalla quale volendo si può sparare senza venire colpiti), sia all'esterno tramite alcuni monitor che segnalano il punteggio di ogni giocatore e il totale delle due squadre.
Dicevamo che Photon assomiglia a una guerriglia vera e propria e i motivi sono tanti: innanzi tutto il campo di gioco è enorme, grande più di un campo di basket, poi c'è completa libertà d'azione ed infine l'attrezzatura è pesante e complessa come quella di un vero guerrigliero.
Il campo di gioco è composto da due metà simmetriche: il muro, la finestra, la salita, lo scalino, insomma tutti gli ostacoli che i nostri nemici incontrano intorno alla nostra base sono identici a quelli che troviamo noi quando passiamo all'attacco.
Possiamo decidere di lasciare un contingente in difesa della nostra base e di mandare un altro gruppo all'attacco di quella avversaria, oppure possiamo fare i *lupi solitari* e andare in giro a massacrare tutto ciò che ci capita a tiro:
le strategie utilizzabili sono moltissime perché qui lo scopo del gioco è, come nei videogiochi, fare punti!
Si parte con una dotazione di 1.000 punti, si totalizzano 200 punti colpendo tre volte in successione la base avversaria (operazione che possono effettuare tutti i giocatori, ma solo una volta durante la medesima partita) e solo 10 centrando un avversario, che però può essere colpito tre volte di fila (poi bisogna colpire un altro bersaglio per poter tornare sul primo); se invece veniamo colpiti perdiamo 10 punti (e la nostra pistola viene disattivata per 5 secondi) e se colpiamo un compagno di squadra subiamo un decurtamento maggiore, di 30 unità (più la solita disattivazione temporanea).
Ogni colpo sparato (a segno o no) o subito ha un suo particolare sonoro all'interno del nostro casco (di color rosso o verde), che è piuttosto pesante e dotato di una visiera di plastica trasparente resistente agli urti (fattore verificato personalmente!).
Tutto il sistema (compresa la pistola ad infrarossi) è alimentato con una pesante batteria che ogni giocatore trasporta a mo' di cintura; questo peso (circa 10 chili) è uno dei fattori che rende più impegnativa la lotta: chi riesce a correre finisce la partita (che dura circa sei minuti e mezzo) completamente sudato fradicio (anche perché per igiene bisogna indossare una specie di cuffia per capelli). Vi sembrano pochi 390 secondi di gioco? Vi assicuro che quando ci si ritrova nell'arena, con luci e sonoro da incubo, nonché sbuffi di nebbia, il tempo sembra non scorrere mai, con il terrore di un pericolo a 360 gradi! La partita costa 5.000 a cranio e si possono organizzare sfide da un minimo di due contro due fino a un massimo di quindici contro quindici.
E per i patiti l'ultima sorpresa: la tessera personalizzata con tanto di foto per memorizzare i punteggi realizzati in gara.

Ed ecco gli indirizzi per gettarvi nella lotta:

LAZER COMBAT - via Novara 112
Oleggio (NO) - 0321/93020
BOWLING LISSONE - via Guarenti 17
Lissone (MI) - 039/794966

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A PROPOSITO DI GIOCHI DI RUOLO...

Nonostante i giochi di ruolo siano una delle più grandi innovazioni nel campo del divertimento "extracomputerese", non sono la più recente novità...

Nel vastissimo mondo del gioco, le novità assolute sono sempre poche, ma di tanto in tanto qualcuno va a rispolverare una vecchia idea e, con un minimo di aggiornamenti, rivoluziona completamente l'industria.
La Game Workshop, ad esempio, ha riscoperto da qualche anno l'esistenza dei soldatini.
A dir la verità, le "miniature" (questo il nome ufficiale delle figurine in metallo da dipingere) sono molto più raffinate dei comuni soldatini, ma il concetto non cambia. La grande idea di questa prolifica società inglese è stata quella di costruire attorno alle variegate collezioni di miniature disponibili da diversi produttori una serie di giochi che ne sfruttassero appieno le qualità spettacolari.

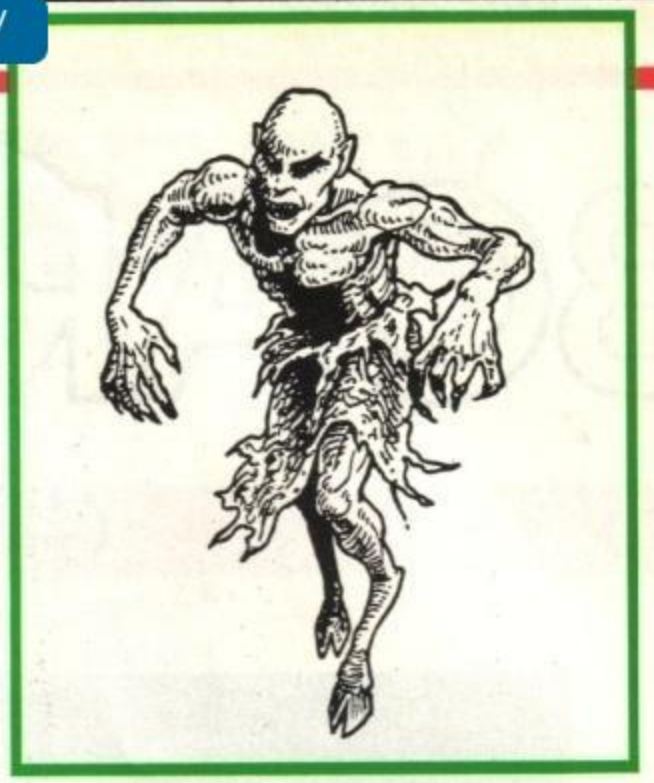
E' così che sono nati grandi successi come "Warhammer", tutto basato su immense battaglie fra miniature fantasy, o la sua controparte futuribile "Warhammer 40000". L'ultimissima tendenza però, avvalorata anche dal successo internazionale di giochi come "Hero Quest" ormai tradotto anche in italiano, è quella di produrre giochi di dimensioni ridotte, estremamente vari e con regole semplici.
Un esempio di questo genere di giochi possono essere i due più recenti prodotti della Games Workshop, intitolati "Space Crusade" e "Mighty Empires". Nel primo i giocatori interpretano il ruolo di marines spaziali incaricati di esplorare le astronavi che vanno alla deriva nella Galassia, eliminando gli eventuali alieni che vi si annidano, come in una versione militarizzata

del film "Alien". Il piano di gioco modulare può essere impiegato per costruire infinite astronavi dotate di camere stagne, portelli e numerose sorprese: è inoltre disponibile la confezione "Advanced Space Crusade", in cui l'astronave è un'entità biomeccanica con tanto di stomaci e organi interni assortiti.
"Mighty Empires" ha invece un'ambientazione più tradizionale: il campo di gioco modulare viene infatti utilizzato per costruire infiniti mondi da esplorare... e conquistare militarmente!
Al di là del fatto di essere un gran bel gioco di strategia di per sé, "Mighty Empires" può essere impiegato in ogni gioco di ruolo esplorativo (come ad esempio il celeberrimo Dungeons & Dragons) per gestire con chiarezza gli spostamenti degli avventurieri e gli eventuali conflitti attorno al loro gruppo.
Purtroppo per noi, per il momento l'unico conflitto è quello con lo spazio a disposizione.
Le crudeli truppe degli Impaginatori Cannibali di Thralg si stanno avvicinando... non ci resta altro che darvi appuntamento al prossimo numero di C+VG, in cui troverete tutta una rubrica dedicata ai giochi che non sfruttano il video.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



IL RICHIAMO DI CTHULHU

I giochi da tavolo, tornati prepotentemente alla ribalta, propongono appassionanti sfide dove a dominare sovrana è la fantasia e la creatività, nonché una buona dose di intuito e strategia. Questo, in particolare, vi catapulterà nel terribile universo dei Miti di Cthulhu, dove orrore, magie e conoscenze arcane congiurano per condannare ad un fato orribile gli incauti e i curiosi che si ostinano a combattere e a tentare di scoprire cose che l'uomo non deve conoscere...

Raffinato nella struttura delle sue avventure, ma facile da imparare e da giocare, Il Richiamo di Cthulhu è un gioco di ruolo horror tratto dalle opere di H.P. Lovecraft, scrittore piuttosto popolare tra gli anni '20 e '30. Scomparso nel '37, viene oggi riconosciuto come uno dei maestri della letteratura del genere horror. Il Richiamo di Cthulhu, sicuramente la sua opera più famosa, narra le angosciose avventure di alcuni audaci investigatori dell'occulto e delle arcane entità diaboliche che vivevano sul nostro pianeta.

Il mondo in cui si svolgono queste avventure è datato anni '20 ma attenti, non tutto risponde a ciò che i libri di storia ci hanno raccontato con dovizia di particolari. Scavando in quegli anni ruggenti, emergono complotti di sette di culto, avvinte da trame misteriose, il cui obiettivo è far ritornare sulla Terra gli "Dei Antichi", orribili mostri che governarono il nostro pianeta nei tempi perduti. L'universo della magia è reale ed efficace come una scarica di pallettoni: sotto la superficie degli oceani o sotto le roventi sabbie dei deserti dormono città perdute popolate dagli ultimi rappresentanti di razze mostruose ed aliene e quel rullio di tamburi che rimbomba sotto le volte della giungla africana forse non annuncia una cerimonia nuziale ma è un elemento di un rito che servirà a richiamare sulla Terra il Messaggero degli dei: l'oscuro Caos Strisciante Nyarlhotep.

IL GIOCO

I partecipanti impersonano intrepidi investigatori dell'ignoto che si sforzano di scovare, comprendere ed eventualmente distruggere gli orrori, i misteri e i segreti dei Miti di Cthulhu. Per poter giocare è necessario un giudice di gioco (che riveste contemporaneamente le funzioni di narratore ed arbitro), chiamato Custode: il suo compito è quello di narrare le trame esposte nei vari moduli di avventura, ricreando al tempo stesso le situazioni che i giocatori devono affrontare e risolvendole nel rispetto delle regole del gioco. I protagonisti delle trame di gioco sono gli investigatori e non devono necessariamente somigliare alle persone che li interpretano, anzi, è più divertente e dà maggior soddisfazione interpretare personaggi totalmente diversi da se stessi: il detective privato duro ma dal cuore d'oro, la pupa che improvvisamente rivela una cultura insospettata o l'occultista che tutti ritengono un ciarlatano e che invece è a conoscenza di arcani incantesimi. Il Richiamo di Cthulhu vive come gioco nel dialogo tra i giocatori, che interpretano i loro personaggi, e il Custode che crea e controlla il modo in cui si svolgono le avventure. Buona parte del gioco si svolge, infatti, in forma di conversazione fra i giocatori che espongono al Custode ciò che intendono fare in una determinata situazione ed è proprio quest'ultimo che stabilisce se possono o se riescono a farlo e cosa succede in caso di fallimento. Quindi le regole vere e proprie del gioco hanno importanza solo quando si deve determinare in qualche modo il successo o il fallimento di una determinata azione decisa dai giocatori. In questo senso le regole rappresentano la realtà comunemente accettata e rendono credibile il modo in cui si gioca l'avventura. Il Custode riveste perciò notevole importanza ed ha la grossa responsabilità di allestire uno scenario divertente e proporlo ai giocatori in modo imparziale. Ha, inoltre, il dovere di creare avversari astuti e spietati, in tal modo i giocatori saranno costretti ad impegnarsi con tutta la loro astuzia e le loro forze. Se gli ostacoli fossero troppo facili da superare o i misteri troppo semplici da svelare, il gioco perderebbe ben presto interesse. Il Custode dovrà, inoltre, evitare di vendicarsi dei giocatori che lo batteranno in astuzia riuscendo a prevedere le sue mosse o a sconfiggere (grazie ad un colpo di fortuna) i maligni avversari preparati con tanta cura. I giocatori hanno a loro volta l'obbligo di far

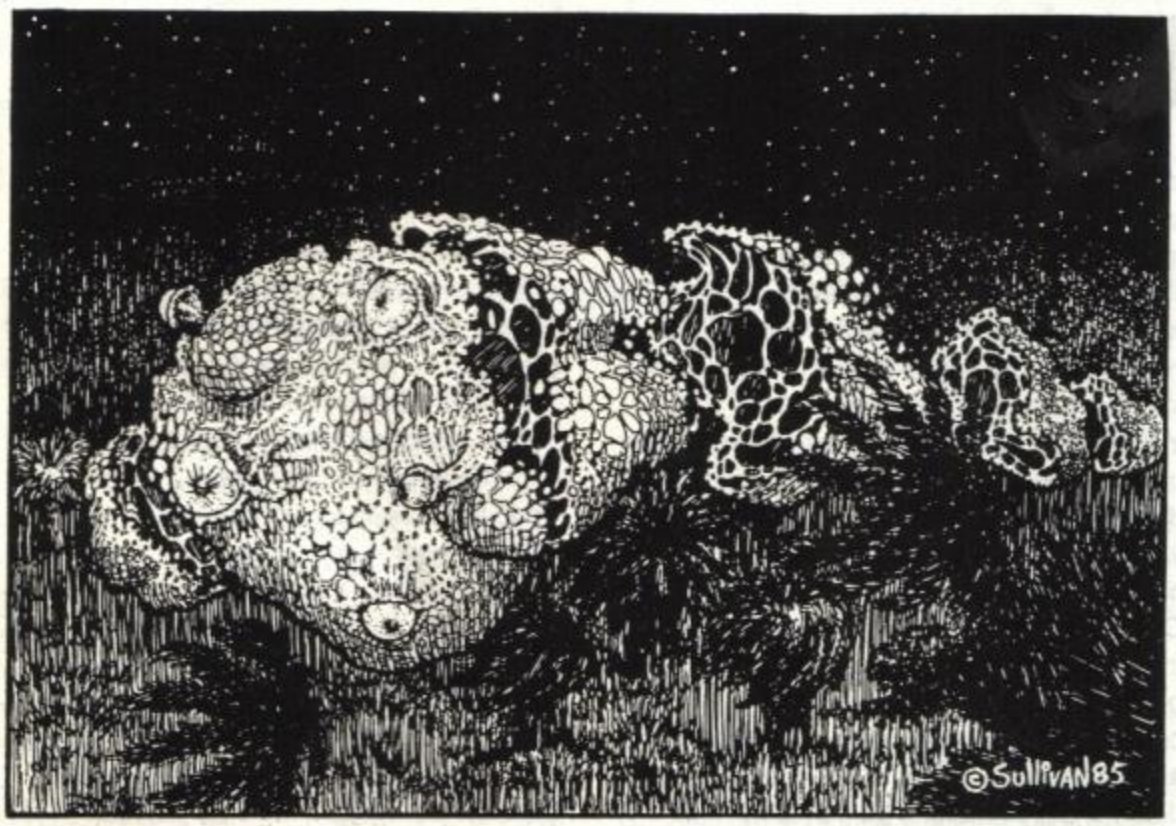
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BOARD GAMES

GIOCHI IN SOCIETA'



agire i propri investigatori entro i limiti naturali secondo le caratteristiche dei personaggi che stanno interpretando. Il fatto che un giocatore sia laureato in chimica e sia quindi in grado di preparare composti utili e poco noti non significa che il suo personaggio, un poliziotto di ronda nella New York del 1922 (privo di studi o addestramento particolari) possa trasferirsi a Brooklyn e aprire una farmacia. L'operare entro i limiti del proprio personaggio stimola la fantasia di ogni giocatore, ed è proprio questo che distingue il gioco di ruolo da tutti gli altri generi. Il Custode dovrà spingere i giocatori ad interpretare il ruolo dei propri personaggi come se questi fossero relmente esistiti. Riuscire bene in questa impresa è probabilmente l'obiettivo di più difficile realizzazione del gioco, ma anche il più ricco di soddisfazioni. Il Richiamo di Cthulhu, come per qualsiasi altro gioco, risulta molto più facile da gestire dopo che si è giocata qualche partita. Cercate di avere sempre qualche idea sul profilo della personalità e del carattere del vostro investigatore prima di iniziare, ma permettete anche che siano gli eventi della sua vita a plasmarlo ed a meglio definirlo, dandogli quindi modo di svilupparsi ed evolversi.
Il libro "Il Richiamo di Cthulhu, insegna il sistema base di gioco e spiega le meccaniche di gioco che governano e definiscono il mondo di Lovecraft, ma ricordate che siete voi con la vostra creatività a dar vita ai vari personaggi e a definirne sempre meglio la personalità. Ricordatevi che se non riuscirete a rivestire di "carne e sangue" i numeri (presenti sulla scheda allegata) che definiscono il vostro personaggio, arricchendone la personalità grazie alla forza della vostra immaginazione, vi troverete a giocare una partita certo interessante, ma forse non così divertente e colorita come ci si potrebbe aspettare. Per cui il miglior consiglio che possiamo darvi è quello di dare libero sfogo ed espressione alle vostre qualità teatrali più nascoste, portandole alla luce e sviscerando la vostra pesonalità occulta che non ha ancora trovato il modo di esprimersi!
Il richiamo di Cthulhu è distribuito da: Stratelibri via Paisiello, 4 - 20131 Milano.

COMPUTER HOUSE
IL CURSORE
Via Campo dei Fiori, 35 - 20026 Novate Milanese (MI)
Tel. 02/3548765 - Fax 02/3544283

OFFERTA PER I LETTORI

A 500 MEGA
(Amiga 500 + Espansione 512K originale)
Lit. 839.000

PC 80286 VGA
(H.D. 40 Mb, 1 Mb, Ram, Scheda VGA, Monitor VGA B/N, 1 Floppy Disk Drive H.D., 2 Seriali/parallela, Mouse)
Lit. 1.969.000

PC PHILIPS 3238-044
(H.D. 40 Mb, 1 Mb, Ram, Scheda VGA, Monitor VGA B/N, 1 FDD H.D., 2 Seriali/parallela, Mouse, MS-DOS 4.01)
Lit. 2.369.000

MONITOR 8833 II PHILIPS
Lit. 420.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

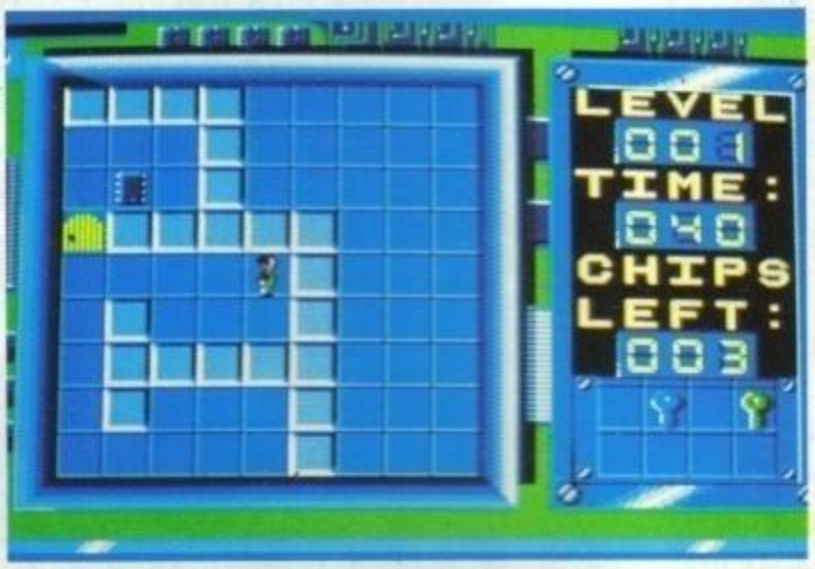
http://www.oldgamesitalia.net/

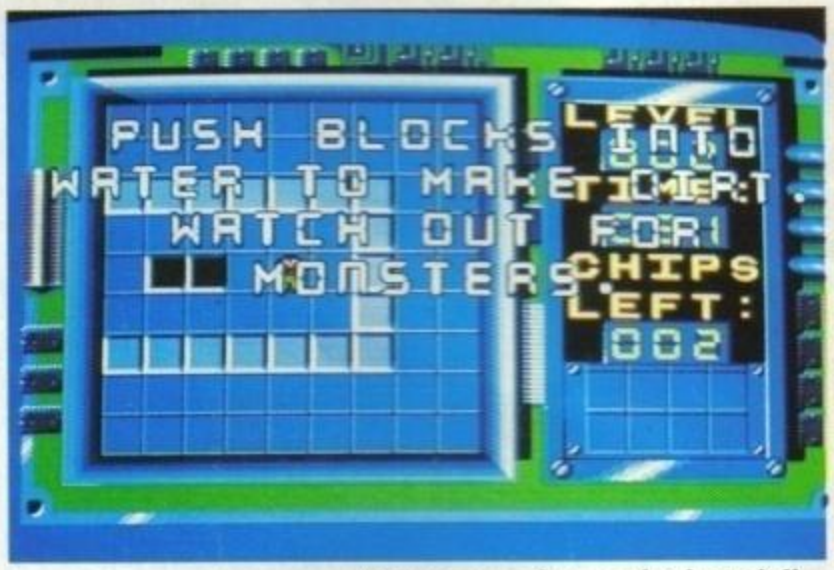
CHIPS CHALLENGE

BY US GOLD

Chip è sempre alla ricerca di nuove sfide e non esistono sfide più impegnative di questa. Chip è finito in qualche modo misterioso in trappola in una vasta serie di labirinti a scorrimento quadridirezionale e l'unico modo per uscirne è di raccogliere tutti i chip sparsi nei labirinti.

Può sembrare una cosa complicata quanto mettersi un cappello, ma quando si considera dove sono stati messi i chip in ogni labirinto, è facile cambiare idea. Alcuni stanno dietro a porte chiuse, che si possono aprire solo con la loro chiave. Altri importantissimi chip a volte stanno sulla riva opposta di fiumi, che si possono attraversare solo creando un guado con dei blocchi mobili. Ma ci sono un sacco di altre trappole potenzialmente letali, compresi nastri trasportatori e ghiaccio, quindi Chip avrà il suo bel da fare per uscire, considerato che i labirinti da superare sono addirittura 150!





▲ State attenti a seguire i consigli che appaiono all'inizio dei livelli!

▲ Chip's Challenge contiene alcune spettacolari perle di saggezza millenaria.

UPDATE

Questa è una conversione da gioco per Lynx della Atari che è già in circolazione da alcuni mesi. Il lancio per Amiga di Chip's Challenge sarà seguito a ruota da quello eper ST, Amstrad, C64 e Spectrum.

AMIGA

Con grafica e sonoro mediocri, Chip's Challenge potrebbe non piacere a tutti. Diciamolo: gli sprite sono piccolini e i fondali ridicolmente semplicisitici. Il sonoro non è molto meglio, con una musichetta fastidiosissima. Però, c'è qualcosa in questo programma che lo rende diabolicamente coinvolgente. Probabilmente ha a che fare con il fatto che il gioco richiede una buona quantità di logica per essere risolto anche solo in parte, e quindi è probabile che gli amanti della Megadistruzione Totale Termonucleare non ne saranno terribilmente interessati. Comunque, si prova lo stesso una certa soddisfazione quando si riesce a terminare un livello particolarmente difficile; e con più di cento livelli da attraversare, Chip's Challenge offre potenzialmente ore e ore di divertimento. A dir la verità, l'aspetto esteriore del gioco è piuttosto deludente, ma Chip's Challenge contiene alcuni meccanismi nascosti che vi fanno tornare al computer anche dopo mesi. Un acquisto essenziale per tutti gli amanti dei puzzle game.

R. L.

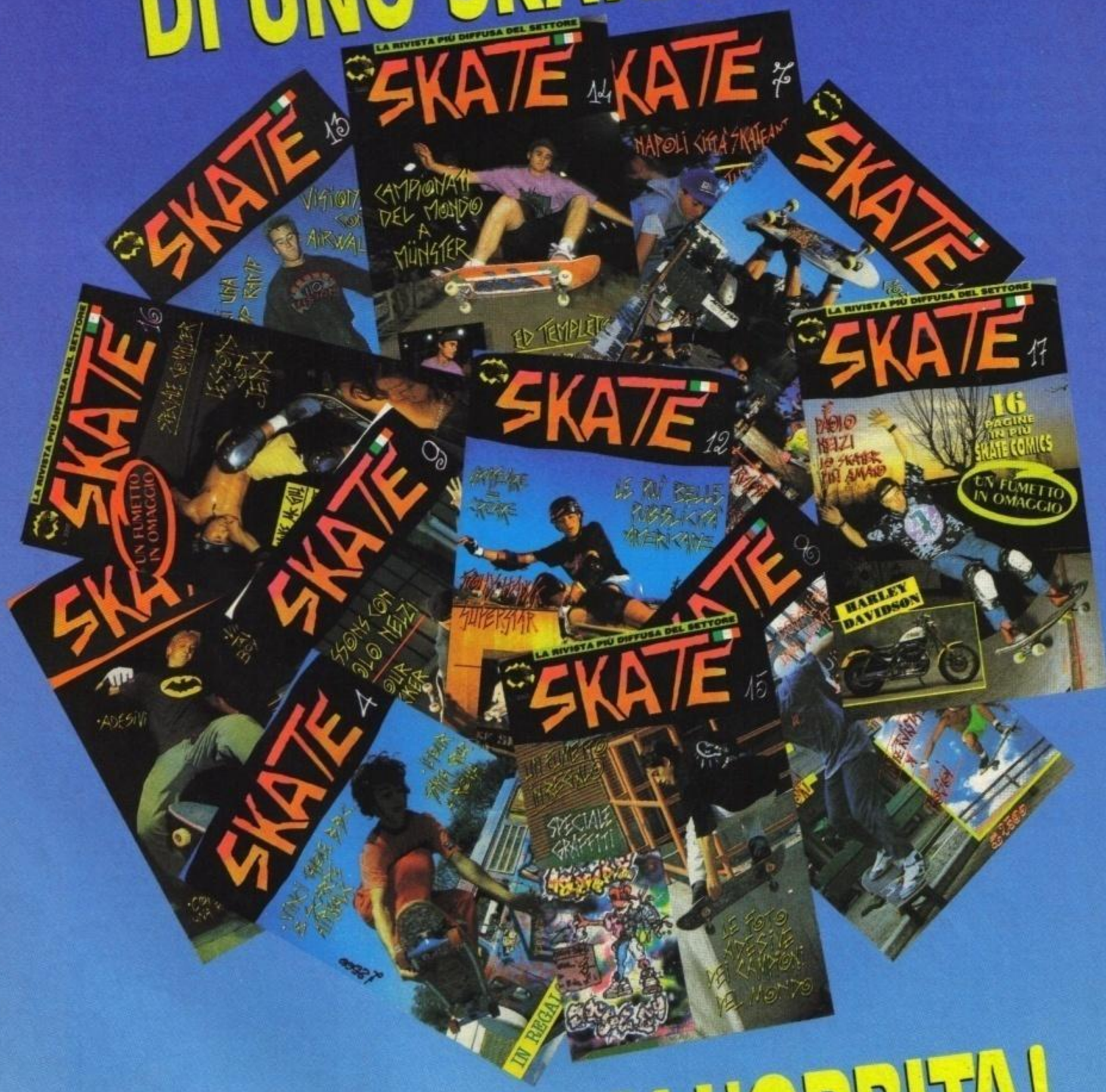
GRAFICA	69%
SONORO	64%
VALIDITA'	85%
GIOCABILITA'	83%
GLOBALE	79%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL MONDO DEI GIOVANI RUOTA ATTORNO ALL'ASSE DI UNO SKATEBOARD.



NON USCIRE DALL'ORBITA!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LYNX

ZARLOR MERCENARY

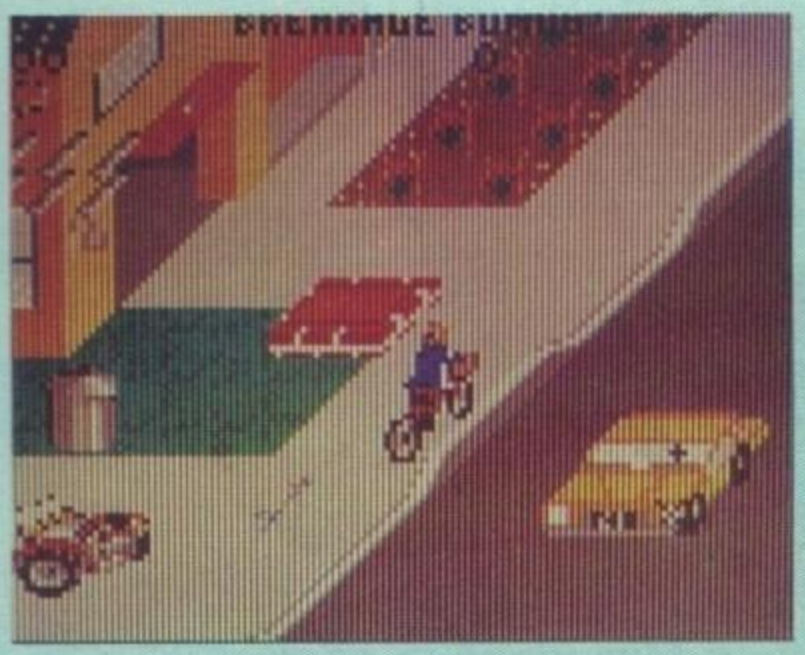
▲ Il Mercenario (non F.R.! Ed) fa un po' di shopping.

In questo shoot 'em up a scorrimento verticale ambientato nello spazio si lotta contro la Minaccia dei Mendicanti. Gli Zarlor vogliono rubare parte del loro territorio ricco di minerali, e vi hanno assoldato per persuaderli (impiegando artiglieria atomica) a traslocare.
Naturalmente, ogni mendicante blastato corrisponde a un aumento del conto in banca, con il quale si comprano pezzi extra nell'Emporio d'Armi di fine livello. I più tirchi saranno felici di sapere che i potenziamenti appaiono anche nel corso del gioco sotto forma di icone, che forniscono laser autocentranti, fuoco automatico, acceleratori e altre meraviglie simili.
Anche se come shoot 'em up non è tecnicamente eccelso come, ad esempio, Blue Lightning, non è certo male. La grafica è sempre variegata e colorata, nonostante lo schermo disposto orizzontalmente non permetta di vedere molto avanti. Questo e gli immensi sciami di missili autocercanti lo rendono parecchio difficile da giocare e, anche se possiede solo sei livelli piuttosto brevi, ci vorrà un vero esperto per vederne la fine. Ha il fascino di essere compatibile con il ComLink, quindi vi possono competere quattro giocatori, ma dovranno essere dei professionisti del blastaggio per divertirsi davvero con Zarlor Mercenary.

LYNX

Uno shoot 'em up bello da vedere, ma davvero difficile e non particolarmente esaltante da giocare.

GLOBALE 74%



▲ Ricordatevi che le auto non uccidono la gente: è colpa di chi le guida.

PAPERBOY

Questa conversione del vecchio coin-op della Atari vi mette sulla sella di una BMX nuova fiammante, con una riserva di quotidiani infilata in una bisaccia. Purtroppo però non c'è tempo per pedalare spensieratamente, perchè bisogna correre per tutto il quartiere e lanciare le copie del Daily Sun nelle cassette postali degli abbonati. Proprio come nella realtà, tuttavia, la vita del ragazzo dei giornali viene resa difficile da ostacoli quali ballerini di breakdance, automobiline radiocomandate, falciatrici impazzite, risse di strada e automobili lanciatissime, tutti altrettanti modi di finire per terra se non si riesce a evitarli.
Mancare la cassetta di un abbonato è una brutta cosa, perché cancellerà il proprio abbonamento. Ma Paperboy non è un tipo passivo, e ottiene punti bonus se riesce a danneggiare la proprietà di un non-abbonato a colpi di giornale.
Devo confessarvi di non essere rimasto particolarmente colpito dall'originale e, pur essendo fedele alla versione a gettoni, questa conversione non è molto divertente da giocare. La grafica non è per nulla spettacolare (anche perché è stata trasportata dalla versione per 16 bit della Elite) e nonostante sia funzionale, perde molto per via dello scrolling parecchio scattoso. Nemmeno il sonoro è tanto speciale e dopo le meraviglie di Klax, sul Lynx mi aspettavo qualcosa di un po' meglio degli effettucci che ho trovato qua.
I fan di Paperboy ci impazziranno, ma io ne sono rimasto deluso.

LYNX

Sembra bello, ma semplicemente non è abbastanza divertente da giocare. Solo per i fanatici irriducibili del gioco da bar.

GLOBALE 67%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

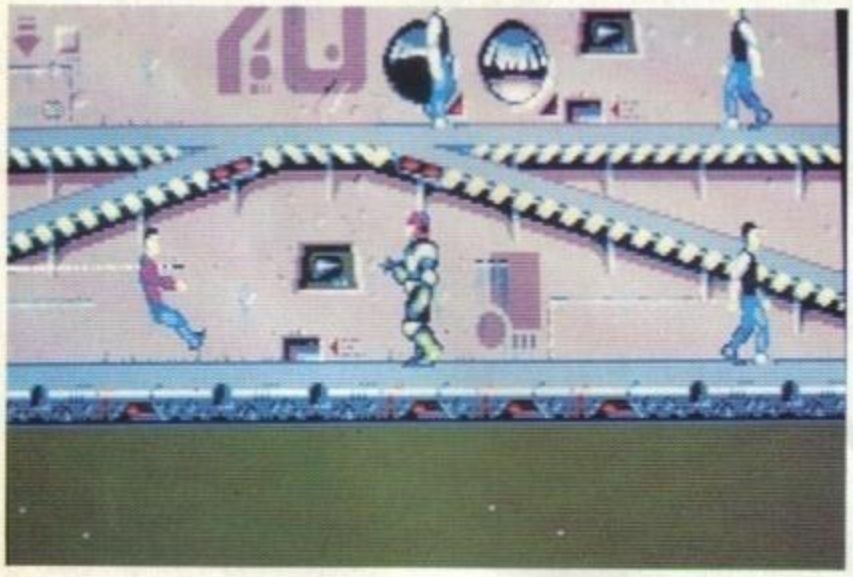
REVIEW

ST SPECTRUM

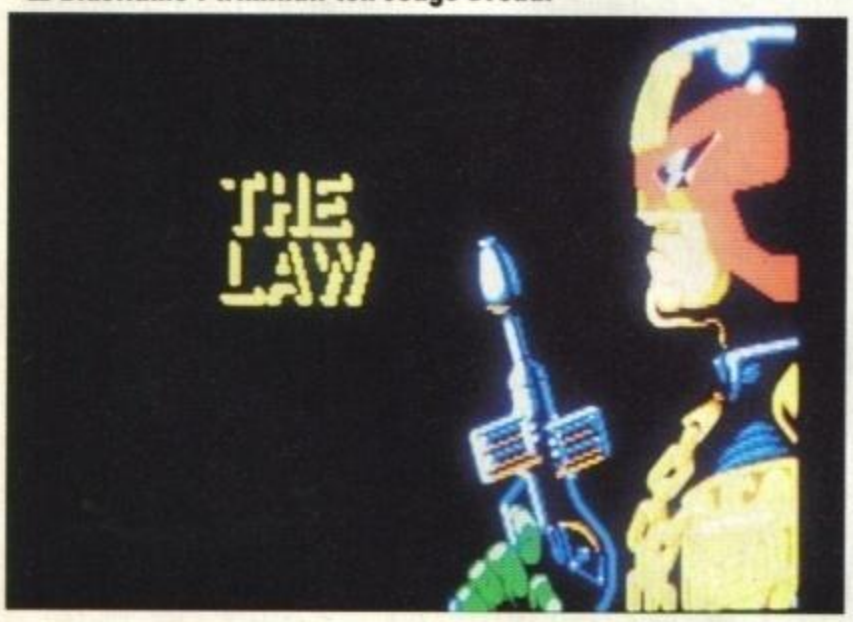
JUDGE DREDD

BY VIRGIN

Lo sceriffo di Megacity 1 è tornato e anche questa volta non sorride. I più vecchi di voi si ricorderanno il gioco di Judge Dredd pubblicato dalla Melbourne House molti anni fa, che sfortunatamente non sfruttava bene le potenzialità del personaggio. In questa aggiunta della Virgin alla saga, il poliziotto cyberpunk deve fermare una nuova ondata di crimine che minaccia il futuro della metropoli. Prima di tutto, Dredd deve fermare la Lega dei Ciccioni che sta divorando tutte le scorte di Megacity. Per far questo, deve trovare e distruggere quattro generatori di cibo, ma non è una cosa facile: i Ciccioni sono al corrente del progetto, e stanno pattugliando le strade per bloccare Dredd a colpi d'adipe. I Ciccioni possono essere blastati, ma ci sono altri perp (ovvero "perpetratori di crimini") da sparpagliare per ottenere munizioni extra (tipo quelle a ricerca calorica o quelle dirompenti). In giro ci sono degli onesti cittadini, e se vengono uccisi il tasso di criminalità aumenta drasticametne!
Dredd naturalmente ha la sua moto Lawmaster, con la quale può correre ad alta velocità per la città, ma per far questo deve sacrificare tutto il suo arsenale (il che è strano, dato che la Lawmaster è composta per metà da un cannone).
Una volta completato il livello, Dredd passa a missioni più pericolose, che culminano nello scontro fra Dredd e i quattro Giudici Scuri: Paura, Fuoco, Paralisi e un tizio particolarmente cattivello di nome Morte...



▲ Blastiamo i criminali con Judge Dredd.



▲ Sul suo potente veicolo, Dredd è inarrestabile!

UPDATE

Quando leggerete queste pagine dovrebbero già essere arrivate nei negozi le altre versioni per Amiga, C64 e Amstrad. La grafica e lo schema di gioco non sono molto diverse da quelle qui esemplificate, quindi non c'è da stare troppo allegri.

ST

Il primo gioco di Dredd non era particolarmente fiabesco, e rovinò quello che era un personaggio stupendo. Questo programma ricade nella stessa categoria. La grafica non è stupefacente, in nessun senso, lo schermo è piccolo e scattoso, gli sprite sono piatti e bidimensionali, e lo stesso JD non dà certo l'impressione di essere il poliziotto più duro di Megacity. Un'altra grandissima delusione sono le immagini superblocchettose del fumetto, che sembrano essere dei disegni fatti su Spectrum e poi ingranditi: perché non digitalizzare i magnifici fumetti a colori? Anche lo schema di gioco è pieno di vistose castronerie, come ad esempio la mancanza di armi sulla Lawmaster, che lascerà deluso ogni fan del Giudice. Più generalmente, il gioco è molto difficile da controllare, e in particolar modo salire e scendere le scale dà grossi problemi. Nonostante sia un miglioramento rispetto al gioco della Melbourne, rimane un abbastanza mediocre e delude parecchio, soprattutto pensando a quel che si sarebbe potuto fare con un personaggio tanto spettacolare.

GRAFICA	63%
SONORO	54%
VALIDITA'	56%
GIOCABILITA'	51%
GLOBALE	55%

SPECTRUM

Leggermente migliore della versione per ST, ma solo perché sfrutta meglio le capacità della macchina. A parte questo si tratta esattamente dello stesso gioco, quindi ha gli stessi problemi di giocabilità.
Dategli un'occhiata solo se siete degli irriducibili cyberpunk.

GLOBALE	54%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STUN RUNNER

BY DOMARK/TENGEN

In questa conversione del galattico coin-op della Tengen il giocatore prende il controllo di un veicolo STUN, che schizza come un bob lungo il Complesso di Tunnel Diffuso Sottoterra (che in inglese viene abbreviato in "STUN", Ed), blastando un sacco di veicoli avversari e superando tutti i pericoli piazzati dagli organizzatori della gara.
Ci sono delle stelle che possono essere convertite in Onde d'Urto (ovvero Bombe Megadistruttive), e degli acceleratori a sfioramento che vi lanciano a 900 miglia orarie: tanto veloce che si diventa trasparenti e invulnerabili agli attacchi nemici! Mica male, eh?
Ci sono anche delle rampe che fanno alzare il veicolo in volo!
Lo scopo principale di uno STUN Runner è di lanciarsi in ogni livello, accelerando abbastanza da riuscire a battere i micidiali limiti di tempo. Per far questo, conviene seguire la curvatura esterna del tunnel per sfruttare la forza centrifuga.
Ci sono ventiquattro livelli di gare da superare prima di potersi vantare di essere il più veloce corridore dell'Universo!

SPECTRUM

Come nella versione C64 vengono usati sprite al posto della grafica vettoriale, e nonostante gli elementi siano definiti meglio che non sul 64, l'effetto 3D dei tunnel fa venire il mal di testa. Inoltre mancano le emozioni ad alta velocità del gioco da bar, quindi come conversione è un grosso fallimento.

GLOBALE 24%

C64

I programmatori hanno lasciato completamente perdere la grafica a poligoni, decisamente troppo lenta su un 64, e hanno messo insieme un sacco di sprite scattosi e sfarfallanti. Chi ha un C64 farebbe meglio a evitare STUN Runner come se fosse la peste.

GLOBALE 20%

AMIGA

STUN Runner è un coin-op brillante per una sola ragione. La grafica poligonale va tanto veloce e fluidamente che mettersi ai comandi diventa un'esperienza indimenticabile e divertentissima.
Sfortunatamente, la conversione manca di tutta la velocità dell'originale, e quel che rimane non assomiglia per niente al gioco a gettoni. E' davvero un peccato anche perchè la grafica è proprio come quella del bar e il sonoro è anche meglio con un pezzo d'atmosfera di Matt Furniss. Peccato che la programmazione non sia all'altezza.
A volte si vede il cielo attraverso i tunnel, altre volte il computer fa terminare la partita anche se si supera il traguardo in tempo!
Il veicolo non si comporta molto bene e l'inerzia generata durante le curve non è per niente realistica.
STUN Runner avrebbe potuto essere molto migliore, ma temo sia meglio sconsigliarlo caldamente, anche ai fan del coin-op.

▼ Siete mai stati sul Passo dei Giovi?

▲ Alla faccia della parabolica!

UPDATE

Sono state prodotte versioni anche per PC e ST. Noi per ora abbiamo visto solo queste tre, ma in futuro vi parleremo delle altre: speriamo in meglio!

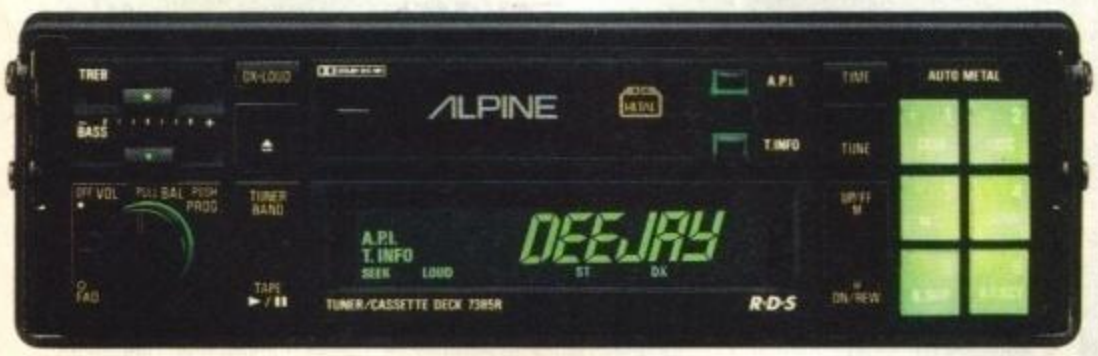
GRAFICA	67%
SONORO	80%
VALIDITA'	60%
GIOCABILITA'	61%
GLOBALE	**70%**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Targato DEEJAY®

A RADIO DEEJAY
in palio ogni giorno un'autoradio Alpine con RDS



AUTORADIO ALPINE mod. 7385R con RDS (Radio Data System) • T. Info (Informazioni traffico) • A.P.I. (Identificazione Automatica del Programma • Sintonizzatore ETR/PLL T-10 II (FM, OM, OL) • Controlli separati NF dei toni bassi & alti • Pre-Amp Fader • Plancia estraibile • 24 stazioni memorizzabili • Dolby B&C • Testina HLTAC • Meccanica GZ • Autometal.

Per vincerla basta un adesivo: quello di Radio Deejay.
Radio Deejay l'ascolti in tutta Italia. Cerca la frequenza della tua città o telefona allo (02) 342.522-311.326. Sintonizzati e partecipa anche tu a TARGATO DEEJAY.

RADIO DEEJAY "THE NETWORK"
Casella Postale 314 Milano. Tel 02/342.522-311.326

LINEA GIOCHI NUMEROVERDE 1678 - 22063

SPER via De Alessandri 11, 20144 Milano
Tel. 02/49.81.841-2-3-4-5 Fax 02/480.08.391

LA RADIO VINCE!

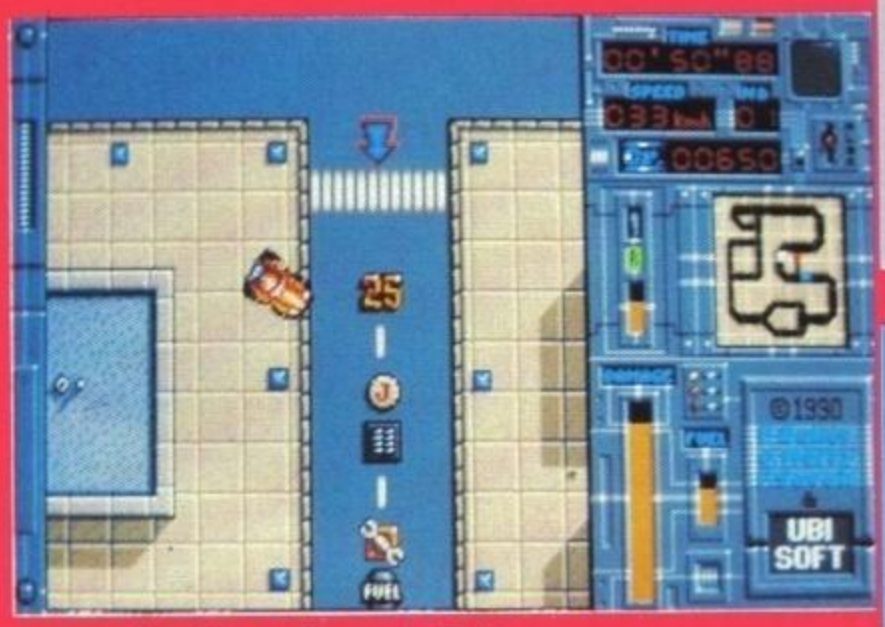
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JUPITER MASTERDRIVE

BY UBISOFT

I fanatici della velocità del futuro per divertirsi si recheranno sul globo gassoso di Giove, dove sono state costruite un sacco di belle piste sperimentali. Qui si corrono le gare del Masterdrive: il campionato in cui capita di tutto! Ogni auto non solo è equipaggiata con turbo obbligatori, motori ad alta potenza e ruote giga-aderenti, ma anche con cannoni ultraviolenti, ideali per eliminare gli avversari quando si fanno troppo abili!
Ci sono diverse specialità, fra cui il solito numero-di-giri-fisso e una gara in cui bisogna passare sopra dieci gettoni-bonus prima che ci riesca il computer!
Quando vincete una gara (o meglio, se vincete una gara), si può andare al negozio locale, in cui si cerca di vincere crediti extra con la slot machine o si sprecano le proprie finanze in maniera più intelligente, comprando parti addizionali per il proprio veicolo, aumentandone la potenza con turbo, serbatoi sovradimensionati, motori migliori e sistemi d'attacco tecnicamente avanzati! I piloti del computer diventano sempre più veloci, e comprare questi sistemi è fondamentale per poter continuare a incassare i soldi dei premi!



▲ Cerca di guidare sulla strada, Rick!

▲ Schiacciate quel pedale!

▲ Che ne dite di un acceleratore termico?

UPDATE

La Ubisoft prevede una versione per Amiga di questo gioco, che dovrebbe essere nei negozi quando leggerete queste pagine.

ST

Jupiter Masterdrive è un gran bel gioco di corsa tipo Super Sprint ma a scorrimento, con il fascino addizionale della morte fotonica dello shoot 'em up e una vasta gamma di bonus.
L'azione su schermo è davvero esaltante, e l'auto si comporta molto bene: essenziale per affrontare la quantità di curve presenti sui circuiti!
La grafica è molto buona, con una gran varietà di fondali e alcune belle animazioni anche sulle auto stesse.
Jupiter Masterdrive è molto giocabile, ma gli manca quel qualcosa che lo avrebbe reso un gioco davvero speciale. Forse se ci fossero stati più avversari e un po' più esplosioni sarebbe stato migliore, ma anche così è quel tipo di gioco di guida che va raccomandato a occhi chiusi.

C+VG HIT!

GRAFICA	80%
SONORO	81%
VALIDITA'	83%
GIOCABILITA'	89%
GLOBALE	85%

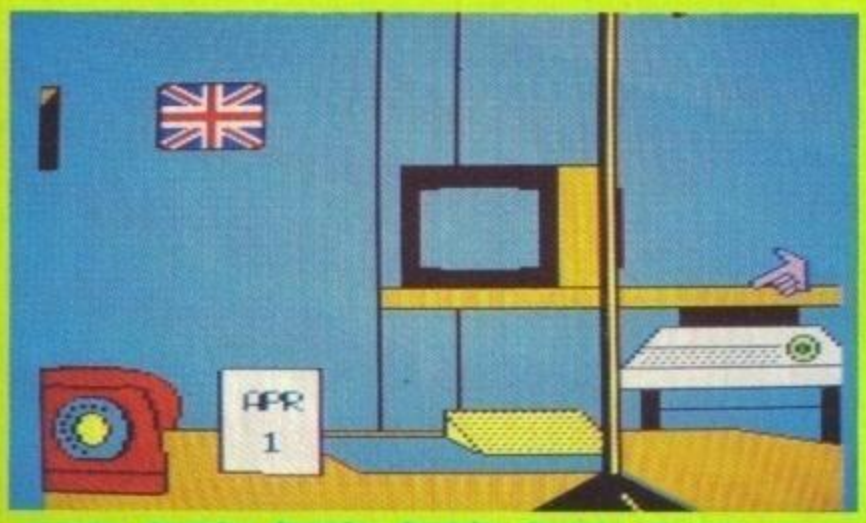
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

YES, PRIME MINISTER

MASTERTRONIC PLUS

Una settimana in politica significa molto tempo, ve ne accorgerete in questo gioco, convertito da una famosa serie TV, che vi cala nei panni di Rt Hon Jim Hacker, un politico noto per tanti e svariati motivi ma certamente non per le sue capacità intellettive. Il vostro compito è semplicemente quello di sopravvivere al potere almeno per cinque giorni, un obiettivo non facile come si immagina! Avete a disposizione due fedeli e servizievoli sostenitori: il furbo ed ingegnoso Sir Humphrey Appleby e lo stratega Bernard Wooley, ognuno dei quali farà del suo meglio per aiutarvi (e aiutarsi) a raggiungere la notorietà. Miriadi di eventi (tra i quali alcuni conflitti con conseguenze mondiali) accadranno, guarda caso, proprio durante la settimana. Avete il compito di trovare una soluzione e già vi vedo correre dal vostro ufficio alla House of Commons. Se avrete successo il buon nome di J Hacker PM rimarrà senza macchia. Ma in caso di fallimento la vostra reputazione ne risulterà irrimediabilmente intaccata e la vostra faccia apparirà sulla prima pagina del quotidiano The Sun. Tutte e tre le versioni che presentiamo hanno uguali caratteristiche e, a parte alcune differenze grafiche, gli accreditiamo una valutazione globale simile. Se amate i serial TV vi divertirete.



SPECTRUM

Niente di eccezionale per grafica e suono ma ondate di divertimento per questa buona conversione. Se aspirate a diventare parlamentare, dategli un'occhiata.

GLOBALE 86%

C64

Grafica e sonoro sono nella norma ma il gioco è abbastanza divertente da meritare un'occhiata.

GLOBALE 86%

AMSTRAD

Se pensi che potresti fare meglio di Mrs. T. e ti è piaciuto il serial, acquistalo: ne rimarrai colpito!

GLOBALE 86%

OPERATION HANOI

PLAYERS

Inforcate la vostra Uzi e di dirigetevi verso Kampuchea dove una tirannica leadership, sotto il comando di Lee Ho Fook, ha progettato un super tank e lo sta utilizzando per terrorizzare la popolazione indifesa. La vostra missione consiste nel guidare un piccolo ma affiatato commando d'assaldo attraverso fiumi e giungle fino al nascondiglio in cui si trova il diabolico Fook e la sua creatura metallica, che dovrai affrontare e sconfiggere. Ma sì, adesso ricordo, mi sembrava di vedere una certa somiglianza... è un puro e semplice clone di Operation Wolf! Sfortunatamente, mentre la grafica è ottima, il gioco è veramente troppo lento per risultare divertente. Se volete Operation Wolf per il vostro 64 farete meglio ad acquistare una compilation con la conversione del gioco originale o aspettare che venga realizzato nella versione budget.

C64

Le buone qualità presenti in questo gioco scadono per la lentezza dei movimenti degli sprite e lo rendono un gioco da evitare.

GLOBALE 32%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JOCKY WILSON'S DARTS

ZEPPELIN 16 BIT

Se vi piace tracannare birra e lanciare freccette metalliche cercando di colpire il tabellone circolare situato a qualche passo di distanza, vi interesserà sicuramente questa realizzazione della Zeppelin. Questo gioco di freccette vi vede nei panni di un rotondetto e sdentato scozzese (troppo cari i dentisti...) che deve scegliere tra tre possibilità di gioco: una sfida faccia a faccia contro un giocatore umano, un round con Jocky Wilson in persona oppure un torneo. Graficamente il game è molto bello grazie anche ad alcuni tocchi particolari e il suono non è male. Ma quello che fa scadere tutto il resto è la troppa facilità: anche Jocky dimostra di non essere un imbattibile lanciatore di freccette e non vi ci vorrà molto per farlo fuori. Jocky Wilson's Darts non è esattamente quello che si definisce un superbo game per 16 bit ma rimane comunque divertente e abbastanza affascinante, soprattutto se vi piace il gioco delle freccette e non avete abbastanza soldi per giocarci quanto vorreste al bar.

AMIGA

Un game di freccette ok ma non divertente come nella realtà: dov'è finito quel tabellone con la foto di Bonnie Langford?

GLOBALE 77%

ELIMINATOR

PLAYERS

Prendete il controllo di Eliminator, una macchina infernale che "uccide ma non può essere uccisa!", questo è il motto che dovrete tener presente durante la missione. In altre parole tocca a voi l'ingrato compito di sparare a tutto ciò che si muove su un tracciato 3D sconfiggendo gli sprite nemici che cercano in tutti i modi di eliminarti. Eliminator era in origine un game per 16 bit e sfortunatamente la maggior parte della giocabilità è stata persa durante la conversione su C64. La musica non è niente male e gli effetti grafici sono, per un 8 bit, abbastanza impressionanti anche se molto del loro splendore è andato perduto in questa conversione. Se vi piacciono i blast 3D altamente distruttivi, non rimarrete delusi!

C64

Non è esattamente il più affascinante blast in commercio ma Eliminator vi divertirà anche se non per troppo tempo!

GLOBALE 72%

RANARAMA

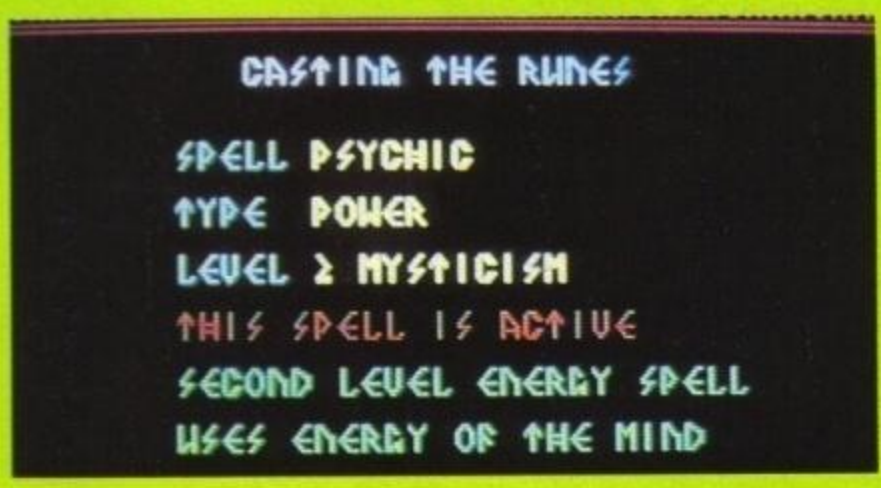
PLAYERS

Ritorna Mervyn il Guerriero in questa nuova riedizione di un vecchio game della Hewson. Il povero e stanco Merv è l'ultimo rimasto di un gruppo di guerrieri Bianchi e deve sfuggire agli artigli del diavolo che lo vuole trasformare in un volgare ranocchio!
Lo vediamo scappare da una schermata di letali prigioni sotterranee mentre cerca allo stesso tempo di distruggere le armate inviategli contro dal diavolo. Merv può scegliere se blastare questi nemici oppure se buttarsi in un subgame che lo vedrà intento a cercare di ricomporre la parola RANARAMA. Potrete anche vendere le armi rovinate per comprare sortilegi più potenti. Ranarama, con i suoi nuovi e brillanti sistemi magici, rimane tra i migliori game, stile Gauntlet, disponibili per 8 bit. Una favolosa riedizione per un budget a un magico prezzo!

C64

Un favoloso game Gauntlet-style da mettere al primo posto della tua lista di acquisti essenziali.

GLOBALE 90%



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

▼ Mamma mia, che affollamento!

▲ Non saltate, ho detto!

LEMMINGS!

BY PSYGNOSIS

I lemming sono delle creaturine adorabili, molto dolci e "tenerose". Il loro unico problema è che sono intelligenti più o meno come un cavolfiore, e le loro tendenze suicide generalmente li conducono a farsi male in un sacco di modi complicati. Il vostro compito è di unirvi alla Squadra di Protezione dei Lemmings e sfruttare tutti i mezzi a vostra disposizione per impedire che si ammazzino su quattro sezioni composte da quaranta livelli (quindi in tutto ce ne sono 160, ragazzi!). All'inizio di ogni livello, i lemming vengono depositati all'inizio di un paesaggio a scorrimento orizzontale e per farli rimanere sani e salvi li si deve guidare sino all'estremità opposta. Comunque, strada facendo, sulla strada dei bestiolini ci sono un sacco di ostacoli naturali e trappole. Impiegando il vostro puntatore multiuso, potete superare tali impedimenti assegnando compiti particolari a lemming particolari, sino essi scavare a picconate nella roccia, costruire ponti, arrampicarsi o bloccare la strada ai compagni. I lemmings sono troppo scemi per capire da soli quando devono cambiare strada, quindi ci vuole un lemming bloccatore che li ostacoli piazzandosi in mezzo alla strada: essenziale per non farli finire in qualche burrone o cose simili. Inoltre, i lemming possono diventare delle bombe viventi semplicemente incaricandoli di esplodere. A questo punto appare un minuscolo conto alla rovescia sulle loro teste e, quando arriva a zero... Boom! Il lemming si sparpaglia in maniera spettacolare portando con sé una grossa porzione di terreno. Può sembrare una cosa particolarmente inutile, ma all'inizio di ogni livello si possono impiegare solo pochi lemming per ogni compito: ad esempio, si possono assegnare solo 15 lemming agli scavi. In quest'ottica, le bombe viventi diventano particolarmente utili per aprirsi grossi tratti di strada attraverso le piattaforme.
Se vi sembra che 160 livelli di Protezione Lemming siano un sacco, pensate che c'è anche un editor di livelli pensato apposta per far divertire due persone contemporaneamente. In questo caso, ogni giocatore cerca di salvare il maggior numero possibile dei propri lemming tentando nel contempo di ammazzare più lemming avversari possibile. Attenzione però, perché in alcuni livelli i lemming dovranno lavorare in collaborazione per avere salva la vita. Se la situazione dovesse farsi disperata, si può sempre eliminare le creaturine in maniera indolore con l'opzione Nuke (raffinato, eh?)!

C+VG HIT!

▼ Il primo gioco del mondo per suicidi!

AAAAAGH!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

5·4·3·2·1·

REVIEW

UPDATE

La Psygnosis è convinta che Lemmings otterrà un immenso succcesso non solo su Amiga, ma anche nelle versioni per ST e PC che dovrebbero uscire entro breve, e ci sono anche progetti di versioni per 8-bit! Vi terremo informati.

▼ Te l'avevo detto di non bere la nitroglicerina!

BOOM!

▼ Chi viene a nuotare con me?

AMIGA

Lemmings è forse il miglior gioco che abbia mai fatto la Psygnosis! Gli animaletti imbecilli fanno cose butfissime: basta lasciarli soli per un attimo e si butteranno allegramente giù da precipizi, si getteranno nelle trappole, cammineranno nelle fiamme e arriveranno persino a elettrificarsi da soli! La grafica è semplicemente deliziosa, con una gran varietà di fondali e superbe animazioni negli sprite dei lemming stessi, che arrivano a tremare di paura quando state per nuclearizzarli! Anche il sonoro è di buona qualità, con voci campionate e 25 simpatiche musichettte. Alcuni problemi posti dal gioco sono tanto frustranti che verrebbe voglia di piantare tutto, ma la grande assuefazione data dal gioco vi farà tornare all'Amiga nel giro di poche ore. Il livello di coinvolgimento di Lemmings è altissimo, e si tratta di uno dei giochi originali più belli che mi sia capitato di giocare sull'Amiga da un bel pezzo a questa parte.

R. L.

GRAFICA	90%
SONORO	86%
VALIDITA'	92%
GIOCABILITA'	93%
GLOBALE	93%

5·4·3·2·1·

Muovetevi, con quei picconi!

OH NO!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROPOSTE MIRATE IN UNA SETTIMANA D'INCONTRI

EDITEC
Simulazione attiva
degli uffici
aziendali in rete

IL CITTADINO CLIENTE DEL SERVIZIO PUBBLICO

ITS
Sistema tecnologico
integrato per la gestione
della media e piccola impresa
manifatturiera

COMPONENTI ELETTRONICI PER L'INTEGRAZIONE

RADIOMOBILE
Rassegna delle
comunicazioni mobili

In contemporanea:

TECNOBANCA
Salone delle tecnologie e
dei servizi per le attività bancarie,
assicurative e finanziarie

FUTURABANK
Simulazione attiva dello
sportello bancario del futuro

BolognaFiere

organizzazione: consorzio sioa - via giuseppe dozza, 5 - 40139 bologna (I)
tel. 051/452936 r.a. - fax 051/465234 - telex 523040

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERVISTA A ROGER SWINDELL, MARKETING MANAGER EUROPEO DELLA US GOLD

Il 1990 è stato un anno di successo: cosa pensi del mercato degli 8 e 16 bit?

Sì, è stato un anno ottimo, sto parlando naturalmente della US Gold, ma la situazione delle altre software house potrebbe anche probabilmente essere diversa. Il mercato degli 8 bit è sempre molto importante per noi. Per il 1991 abbiamo in programma molti giochi e la conversione di otto bellissimi coin-op della Capcom. In più abbiamo stipulato un contratto con la Sega che ha recentemente presentato game come Line of Fire, Easter Super Monaco Grand Prix e Shadow Dancer. Oltre a questi ci saranno circa 15 conversioni per 8 bit.

Siete in stretti contatti con la Sega direttamente in Giappone. Ci puoi dire se è Sega ad avere l'ultima parola nei giochi che voi convertite?

Lavoriamo assieme a causa delle limitazioni dovute alla macchina e ai tempi di realizzazione. Abbiamo un eccellente rapporto con la Sega.

Di recente mi è parso che sia la US Gold ad avere il monopolio delle conversioni Sega ma sappiamo che anche altre compagnie ne stanno facendo. Sbaglio?

Ci sono due aree diverse all'interno della Sega: una è quella che prevede le conversioni da coin-op mentre l'altra si occupa di giochi originali che vengono programmati per il Sega! Strider 2 della Capcom è un esempio di un game apparso su computer e poi convertito su console!

La Elite ha recentemente realizzato due conversioni Sega. Cosa ne pensi?

Il contratto per questi due giochi è stato stilato da questa compagnia circa 18 mesi fa e sempre molto tempo fa la Virgin ha avuto i diritti per la conversione di Golden Axe. E' proprio per questo che all'interno del nostro contratto esiste una clausula che ci darà l'esclusiva su tutte le conversioni future. Abbiamo già convertito quattro game Sega su console.

La US Gold ha dei programmatori che lavorano al suo interno? Controllate direttamente gli addetti allo sviluppo che lavorano per voi?

No, nessuno lavora come dipendente, è stata una decisione molto ponderata. Se i programmatori lavorassero negli uffici di vendita e di marketing, sarebbe il caos. Pensiamo che i programmatori debbano lavorare in tranquillità a casa loro che questa si trovi a Londra o a Manchester. Il team Probe sta al momento scrivendo due giochi per noi: sono i migliori in circolazione e con loro abbiamo una specie di esclusiva!

Le recensioni sono importanti per la US Gold?

In base alle informazioni dei clienti, ci riteniamo una software house diversa dalle altre: vendiamo budget e target con successo e abbiamo una struttura più disciplinata. Quando parli di US Gold e Centre Soft stai parlando di circa 50 milioni di sterline per compagnia! Per ritornare alla tua domanda, spediamo ai recensori delle riviste i demo dei nostri game e quindi li contattiamo per sapere la quotazione che abbiamo raggiunto. Nel momento in cui sappiamo di aver ricevuto una buona quotazione, informiamo i distributori di come sia stato valutato il gioco: se la recensione è positiva, gli ordini crescono. Le recensioni buone sono importanti e quando un prodotto se lo merita mi aspetto che la ottenga. Se un prodotto riceve un cattivo giudizio, lo accetto solo se si tratta di recensori completamente

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

imparziali. Accettare anche recensioni distruttive, è comunque un rischio che si corre quando si è in affari; la stessa cosa accade per i film, i giornali o le trasmissioni. Stranamente abbiamo riscontrato alcune differenze di giudizio per alcuni game a seconda della nazionalità della rivista: quello che scrive un recensore francese può essere molto diverso dal giudizio di un recensore tedesco. A questo proposito, mi ritorna in mente Mean Streets che ha ottenuto eccellenti voti in Inghilterra e in Francia ma secondo i tedeschi era un fiasco! In un mio viaggio in Germania mi sono permesso di andare ad indagare circa questo strano fatto e mi è stato risposto che aveva ricevuto una bassa quotazione perché non erano riusciti a classificarne il genere. Lo avevano visto come un convenzionale adventure, quale non era, ed è stato quindi quotato come tale. Il mercato tedesco e quello scandinavo sono molto diversi dagli altri: sono più seri e valutano maggiormente il lato tecnico del gioco. Prima di tutto gli danno un'occhiata e si chiedono perché ci devono giocare. In Germania, i giochi d'azione non sono scomparsi ma si sono trasferiti alle console e spero che questa sia la tentenza anche di tutte le altre nazioni. Il mercato degli action ha praticamente invaso gli 8 e i 16 bit. Ne consegue che i game di ruolo o gli intricati adventure della Lucasfilm, SSI o Delphine ce l'avranno dura a guadagnarsi un posto sul mercato. Da parte nostra, non abbandoneremo mai le macchine 8 e 16 bit e produrremo principalmente conversioni comprando i diritti da film o comunque presentando idee realmente originali.

Vi state occupando di conversioni per più di una macchina, quali sono secondo voi le tendenze per il 1991?

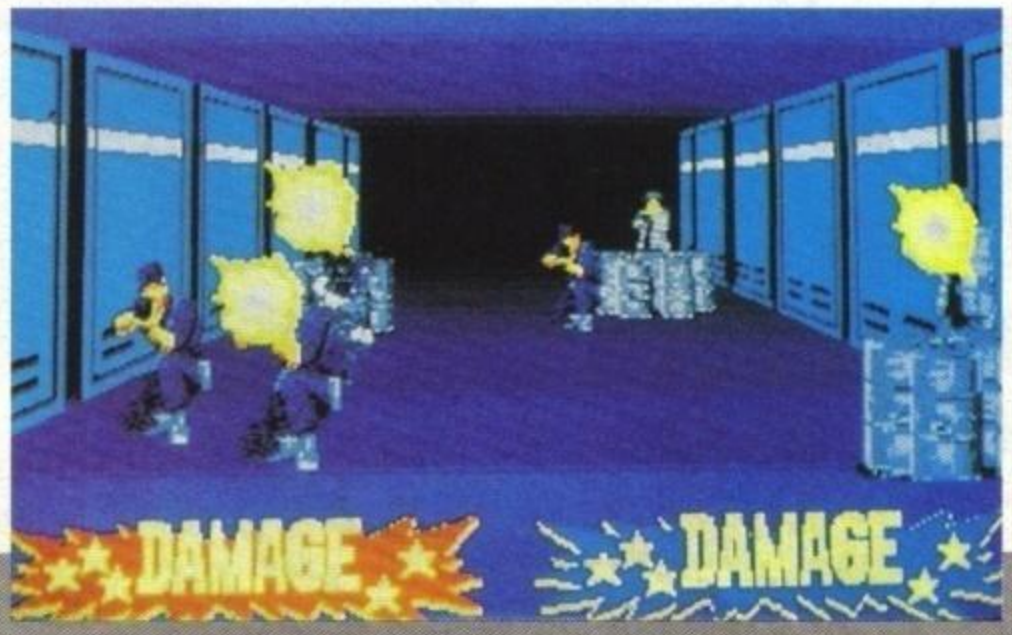
Un definitivo no per il CDTV, quello non lo tocchiamo. Siamo sempre molto impegnati a convertire su ST: alcuni sostengono non ci sia molto da scrivere per questa macchina, secondo me sbagliano perché si lavora ancora molto su ST che è ancora lontano dal declino. In America si scrivono molti giochi su Amiga che vengono poi convertiti su ST. Il nostro programma per l'Europa è già stato pianificato da settembre ed ogni realizzazione per Amiga apparirà anche su ST e PC. Per quanto riguarda le console, speriamo di cominciare già da quest'anno a sviluppare game per Sega Mega System e per la Game Gear, ma è veramente troppo presto per dirlo. Non abbiamo nessun progetto riguardo ad altre console come Nintendo eccetera. Lavoreremo su cartucce per il Commodore GS ma al momento non siamo in grado di darvi titoli, la scelta è tra Ghouls and Ghosts, Strider 1-2 e UN Squadron. Anche sulla console Amstrad GX4000 apparirà un game US Gold: World of Sport ed abbiamo intenzione di fare molto di più su questa macchina nel 1991. I prossimi titoli per Sega Master System saranno Heroes of the Lance, Kick Off e Outrun Europa. Abbiamo anche i diritti per Godfather e A Team.
Le cartucce per Amstrad hanno il vantaggio dello scrolling veloce o lento e dell'alta definizione degli sprite.

Ti piace l'immagine che trasmette di sè la US Gold?

Chi acquista i nostri game sa quello che fa. Non posso fare paragoni con la Electronic Arts, la Psygnosis, la Micropose, la Gremlin o la Ocean, non sarei obiettivo: c'è chi è bravo in un genere e non in un altro, non sta a me giudicarlo. La US Gold presenta conversioni di game Atari, Sega, Capcom e questa è già una garanzia di successo. Non realizziamo simulazioni e non lo vogliamo neanche fare, lasciamo il compito alla Microprose. Giochi come Mean Streets e Operation Stealth mostrano quanto siamo maturati in questi anni mantenendo sempre le nostre radici in giochi come Zaxxon e Beach Head: le uniche aree che non copriamo sono quelle della simulazione e degli educativi. Continuiamo a produrre quel genere di giochi che più ci è consono. La Epix ha lanciato il package Print Magic, non osiamo imitarla perché nessuno qui ha raggiunto un tale livello nel marketing di quel tipo di prodotto.

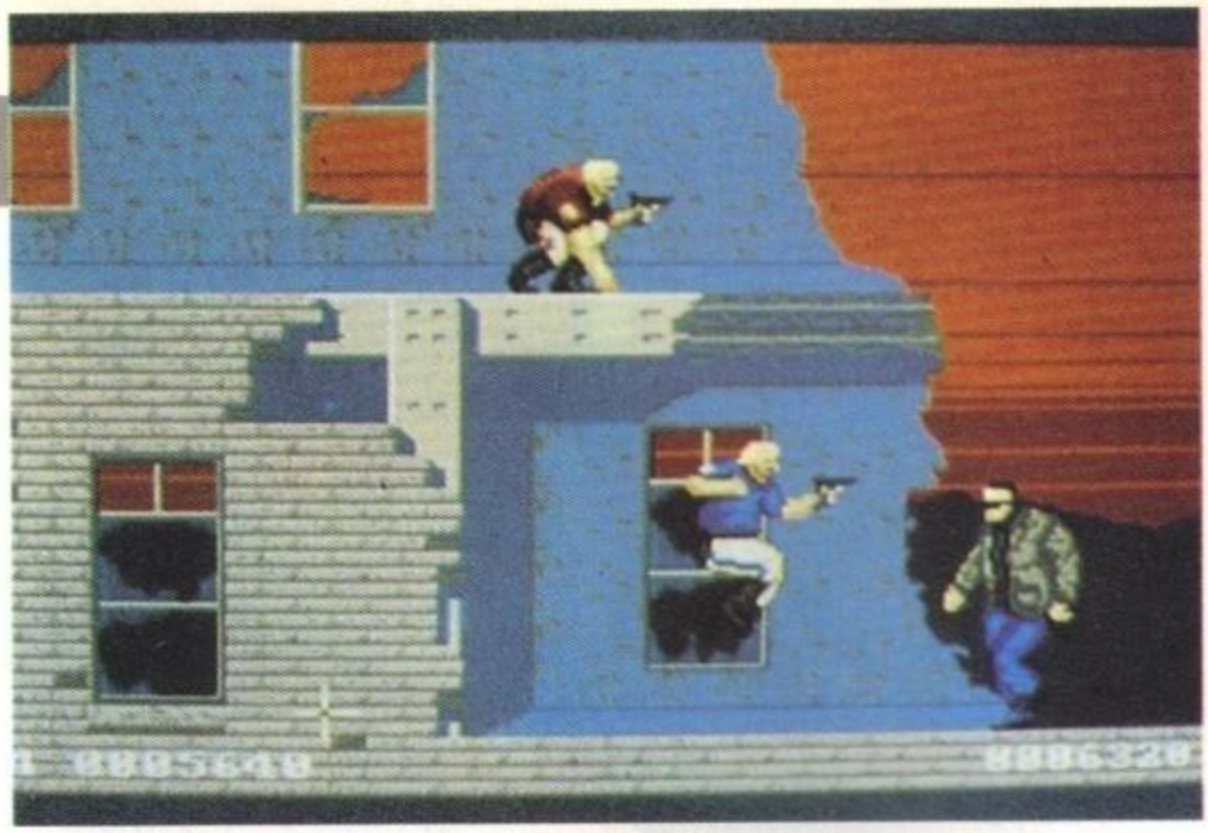
Realizzate così tanti prodotti che penso che qualcuno non venga mostrato nella sua luce migliore. Non sarebbe meglio dimezzare il numero delle realizzazioni e curare di più i giochi e la promozione?

Sembra così, ma non lo è. Prima di tutto abbiamo cinque manager che si occupano dei vari prodotti. C'è una persona per i game di ruolo SSI, AD&D e New-World Game, un'altra si occupa della linea americana della Epix, Lucasfilm, Access e Sega, un'altra ancora si interessa di coin-op e principalmente della Capcom più alcuni originali della Delphine e, infine, altre due persone si occupano dei budget della Kixx, eccetera. Queste persone assicurano che ogni prodotto venga presentato secondo i suoi meriti. Non possiamo dimezzare il numero delle realizzazioni: quale dovremmo



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



tagliare, Lucasfilm o Capcom? Fai una giusta affermazione quando dici che non c'è abbastanza tempo tra una realizzazione e l'altra. Natale, ad esempio, è un periodo di saturazione e molti dei programmi che escono falliscono, ma alla fine della fiera l'industria del computer fa parte del mondo commerciale in cui pochi eccelsi riescono a far soldi e tanti altri si vedono costretti ad uscire dagli affari. Al momento noi stiamo facendo soldi e penso che continueremo per molto!

Chi prende le decisioni alla US Gold per quanto riguarda qualità, idee, eccetera? Fate richerche di mercato per vedere quali sono i giochi che più piacciono alla gente?

E' un team composto da un manager di produzione, un direttore, un manager dello sviluppo e almeno altre quattro persone che alla fine mi mostrano il prodotto finito. In più c'è anche un recensore di testi che assicura la qualità della realizzazione! Abbiamo molti uffici che ci permettono di raccogliere i suggerimenti del pubblico e ci sono anche molti show che ci permettono di dare informazioni circa i soft che produciamo, non abbiamo quindi bisogno di compiere indagini di mercato. Sono stato da poco in Germania per intervenire a uno show e per capire quali tipi di gioco piacciono in questa nazione e quali vengono considerati i migliori. Ho incontrato non solo i distributori ma anche la gente comune, quelli che potrebbero essere nostri futuri acquirenti. La stessa cosa accadrà quando andrò in Francia o in Italia. I manager di sviluppo saranno con me e prenderanno nota di quello che si dirà.
US Gold: le sue origini?
Abbiamo una filiale negli States ma tutto viene progettato nel nostro ufficio qui a Birmingham. La US Gold è nata circa 9 anni fa da Geoff Brown che ha cominciato ad importare cartucce dalla Atari... o erano dischetti? Ma dopo un po' si è capito che si spendeva molto di meno comprare i diritti dei game e poi cominciare a convertirli. Al momento lavorano nel nostro apparato 45 persone e altre 50 collaborano.

Cosa vedi nel futuro?

Posso dire con certezza che entro i prossimi due anni il PC raggiungerà anche da noi livelli di vendita più alti. Sappiamo tutti che in America è questa macchina a dominare il mercato e anche in Australia ha raggiunto una percentuale di vendita del 50%. Solo in Gran Bretagna non ha guadagnato molto per il momento.

Molti, o comunque un'alta percentuale, dei vostri giochi sono indirizzati a una fascia molto giovane del pubblico. Non pensate che i prezzi siano un po' troppo alti? Non c'è modo di ridurre i costi?

No, non penso. Prendi per esempio i libri: nella prima edizione sono molto costosi ma escono poi in edizioni economiche e molto meno costose. Penso quindi che chi non può permettersi la prima edizione possa aspettare che venga commercializzata la versione budget oppure acquistare una compilation. Capisco il tuo punto di vista ma non possiamo abbassare il prezzo della maggior parte dei nostri titoli. Prendi Mean Streets: ci sono voluti anni di sviluppo visto e considerato che è su tre dischetti ed anche il manuale è molto ampio: non ci guadagniamo molto o almeno fino a quando non riusciremo ad ammortizzare tutto quello che ci è costato. Dobbiamo anche tenere conto della pirateria, altro elemento che influisce sulla determinazione del prezzo. I pirati sono una brutta razza; posso anche capire che un bambino duplichi un gioco per passarlo ad un amico ma non riesco proprio a giustificare chi fa il pirata per professione.

Quando i giochi sono a metà prezzo la gente li compra più volentieri Cosa puoi dire per convincerli che il gioco vale quello che costa?

I costi di sviluppo sono molto alti. Né noi, né altri editori, possiamo abbassare il prezzo di un quarto e sperare che venda almeno sei volte di più! E' un rischio che non possiamo correre! Non dimenticare poi che molte persone stanno comprando game su cartuccia che sono notevolmente più costosi. Non so cosa risponderti.

Qual'è stato il bestseller 1990?

Italy 1990, ma i migliori, secondo noi, sono probabilmente Outrun e Gauntlet. Il bestseller per 16 bit è Champions of Krynn. Nel 1989 Forgotten Worlds.

Possiedi un computer?

Di solito ne noleggio uno. Penso di acquistarne uno per mio figlio, un Gameboy, facile da maneggiare e molto divertente. Mi piace molto. Comprerò sicuramente un Megadrive della Sega l'anno prossimo.

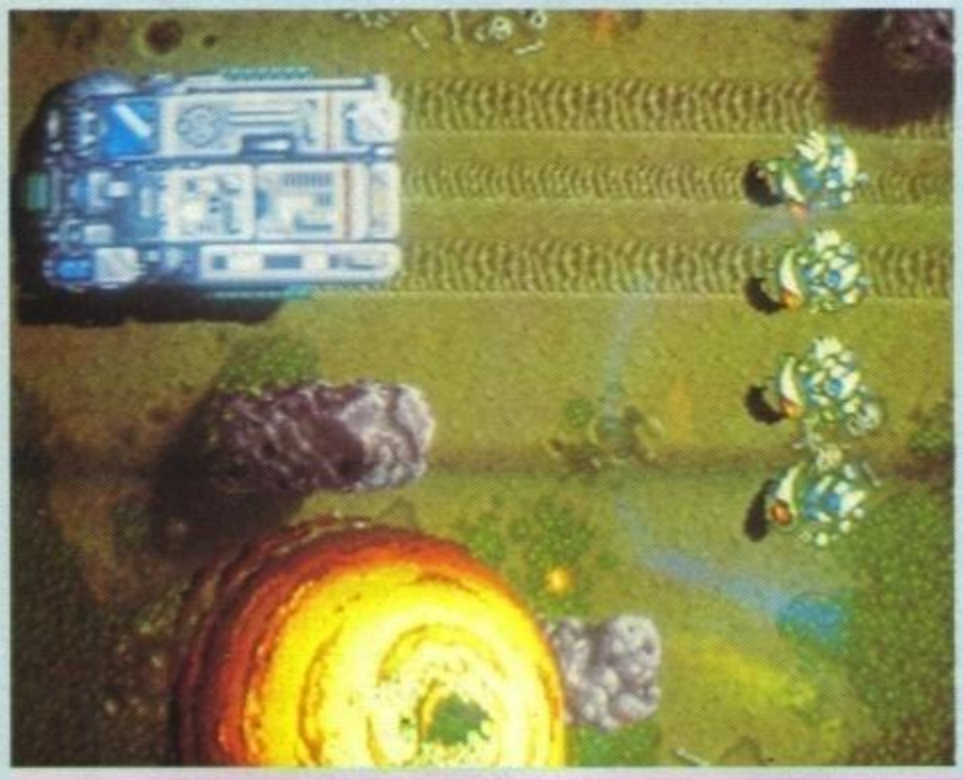
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARCADE

OUT ZONE



Dopo aver sfornato titoli come Flying Shark e Truxton, i programmatori della Toaplan non hanno voluto smentirsi e sono riusciti a produrre un altro videogioco tarato ad un livello di difficoltà medio-alto.
Out Zone è un clone del genere Rambo, in cui vestiamo i panni del solito mercenario, dalla mole piuttosto ingombrante, che blasta tutto ciò che compare sullo schermo.
Quando perdiamo una vita, il nostro eroe si deve esibire in slalom degni del miglior Tomba (non quello dell'ultimo mondiale) in mezzo ad una miriade di proiettili fino a quando non riesce a riacquistare un armamento sufficiente.
Possiamo utilizzare un colpo a tridente fisso verticale oppure un altro a mitraglia che spara nella direzione verso cui è posizionato il nostro omino; ci sono poi gli special, che sono forse l'unica novità concettuale del gioco, perché pare vengano dati casualmente (compare la sigla SP racchiusa in un rettangolino e solo dopo averla raccolta sappiamo cosa ci ha riservato la sorte).
Sono già stati scoperti diversi trucchetti di cui probabilmente parleremo in un successivo speciale; per il momento vi suggeriamo solo di giocare in due contemporaneamente perché ci sono alcuni punti irrangiungibili nel gioco singolo.

GRAFICA	86%
SONORO	85%
VALIDITA'	76%
GIOCABILITA'	83%
GLOBALE	80%

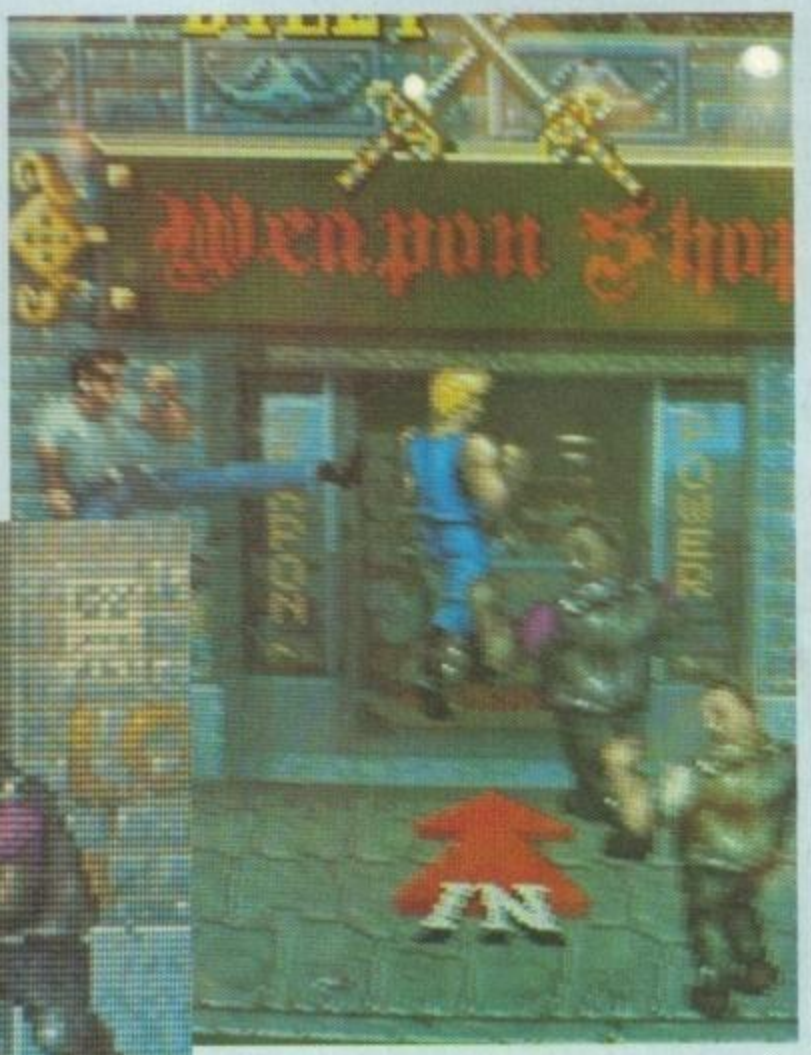
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARCADE

DOUBLE DRAGON III



the Rosetta Stone

Ecco il terzo titolo della gettonatissima saga di Double Dragon: nonostante il grande sfoggio di fantasia dei programmatori, che hanno costruito tutta una storia dal vago sapore egizio, con varie missioni attraverso tutto il mondo, la solfa è sempre la stessa, bisogna picchiare, picchiare, picchiare.
Come non bastassero gli spaventilioni (questa l'ho rubata a Fabio!) di gettoni da buttare per imparare le inevitabili nuove combinazioni di mosse e per conoscere i nuovi nemici, qui abbiamo anche l'opportunità di dilapidare altre monetine per acquistare nuovi poteri per Billy e Jimmy.
Invece della grafica da cartone animato utilizzata dai predecessori, DD3 ne usa una più realistica, che però non influisce sul giudizio del gioco.

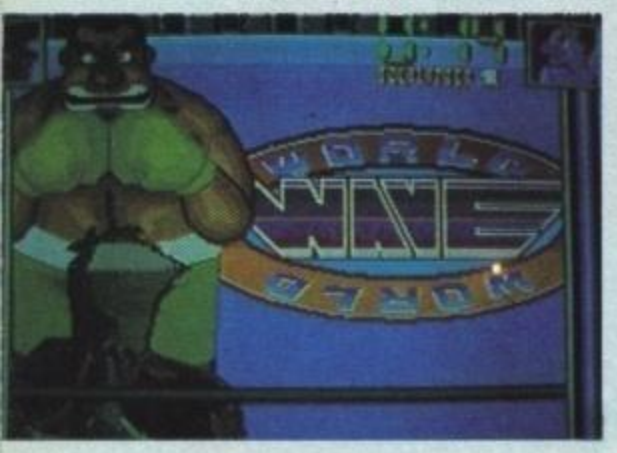
GRAFICA	85%
SONORO	81%
VALIDITA'	80%
GIOCABILITA'	87%
GLOBALE	83%

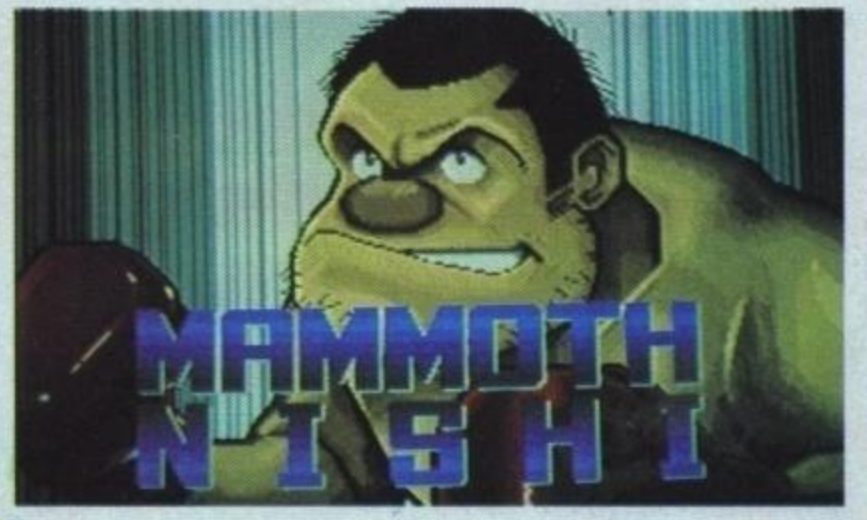
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUCCESS JOE

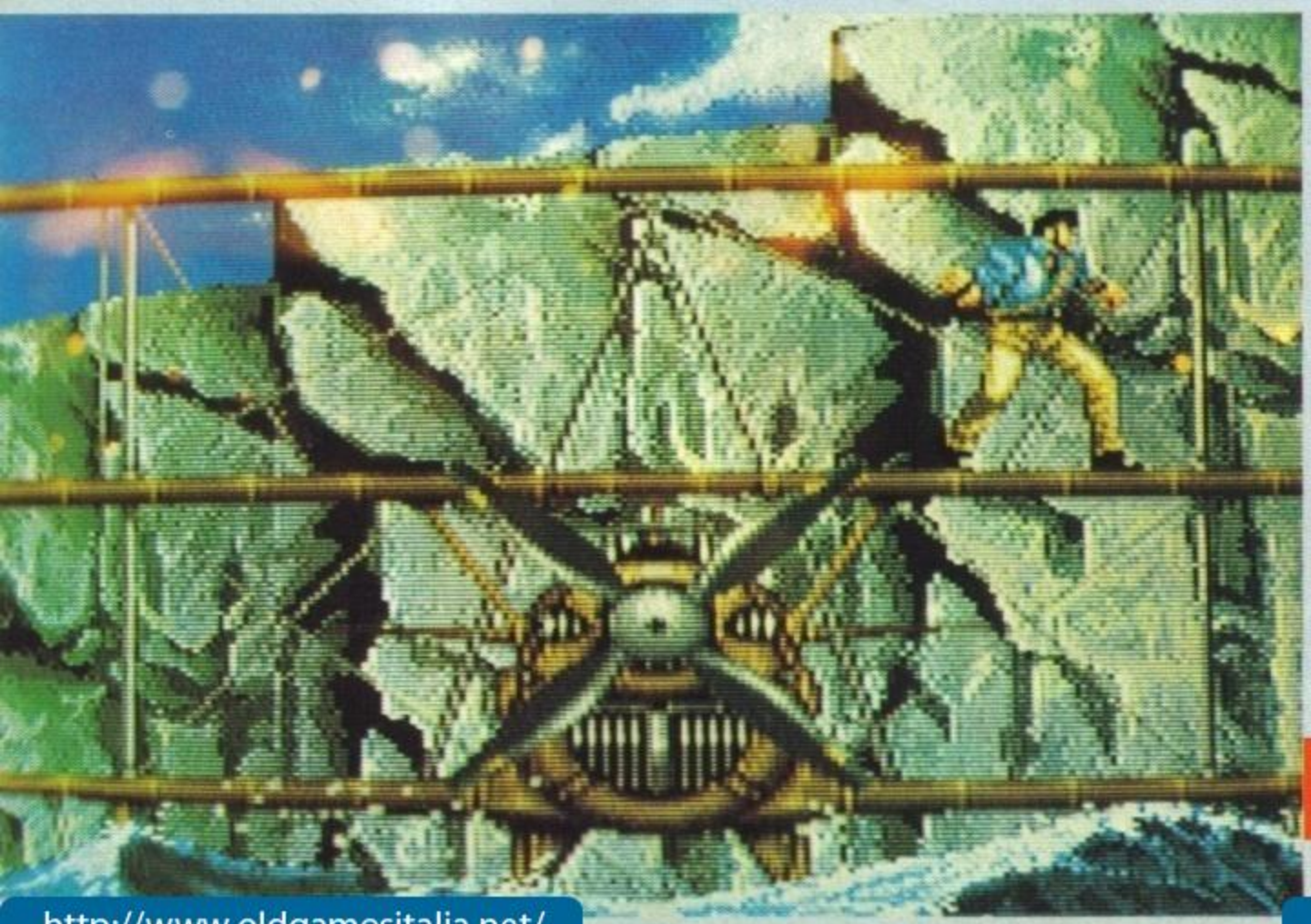




GRAFICA	86%
SONORO	85%
VALIDITA'	76%
GIOCABILITA'	83%
GLOBALE	80%

Ricordate "PUNCH OUT!!!"? La Nintendo nel 1983 ottenne un grande successo con questo coin-op nel quale controllavamo un pugile proprio come se fossimo noi in mezzo al ring, con una particolare visuale tridimesionale. Success Joe riprende quella struttura di gioco, ispirandosi ai personaggi del cartone animato giapponese Rocky Joe: se vi piaceva la serie potete approfittarne per vestire i panni del vostro eroe. Potrete divertirvi nello scoprire i vari avversari rappresentati con sprite enormi e simpatici, tratti direttamente dal cartone animato (con le tipiche espressioni buffissime dei fumetti giapponesi). Come accadeva nel progenitore, per arrivare ad affrontare gli avversari più ostici bisogna elaborare delle strategie molto precise: osservate soprattutto i particolari, per avere dei punti di riferimento anche quando vi avventurate nel combattimento libero!

ADVENTURES OF EDWARD RANDY



Se vi piacciono i giochi d'azione non potete perdervi l'ultimo coin-op della Data East. Questo eroe, dal nome intraducibile (censura), si cimenta infatti in una serie incredibile di avventure a bordo di svariati mezzi di locomozione, dagli aerei ai motoscafi, dalle automobili ai treni, come il buon James Bond. L'azione è frenetica, specialmente nel primo quadro in cui Edward balla sulle ali dei biplani avversari (con una prospettiva stile Space Harrier), mentre un nugolo di nemici gli saltano addosso in volo; veramente mozzafiato risulta la sequenza in cui il biplano su cui si trova il nostro eroe si getta in picchiata fuori dallo schermo...

GRAFICA	86%
SONORO	85%
VALIDITA'	76%
GIOCABILITA'	83%
GLOBALE	80%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KILLED GAMES

Da questo mese prende il via una nuova rubrica dedicata ai coin-op, che va ad integrare la parte inglese, dedicata solitamente ad una veloce presentazione delle ultime novità e che verrà comunque rielaborata dal sottoscritto.
Cosa troverete in killed games?
Tutto: non si tratta di uno spazio preconfezionato, perché il suo unico intento è dare una mano ai nostri lettori che vogliono conoscere ogni particolare riguardante i loro beniamini.
Quindi qui potrete trovare recensioni più approfondite, sia di novità che di classici, schemi, strategie, mappe e trucchi.
Saranno perciò bene accetti anche i vostri suggerimenti e consigli; l'unica raccomandazione che vi facciamo è di mandarci anche un vostro recapito telefonico, in maniera da potervi rintracciare per eventuali chiarimenti.
Infine inseriremo anche un tabellone dei record, facendo una comparazione tra la classifica inglese e quella italiana (in collaborazione con lo IASP); anche in questo caso attendiamo le vostre segnalazioni.

Maurizio Miccoli

L'indirizzo a cui scrivere è:
KILLED GAMES - COMPUTER+VIDEOGIOCHI
GEJ - VIA POLA 9 - 20124 MILANO

SUPER BURGER TIME

Sono passati ben sette anni da quando, nel numero di maggio 1984 della mitica rivista Videogiochi, ebbi modo di recensire uno dei più originali coin-op della belle epoque del nostro fantastico videomondo, al secolo Burger Time.
Allora lo definii un incubo minore, nel quale vestivamo i panni di un buffo cuoco inseguito dalle sue abituali vittime, salsicce, uova in tegamino e sottaceti, armato solo di qualche scarsa presa di pepe. Ebbene, questo seguito offertoci dalla Data East potrebbe essere etichettato come un incubo maggiore, giacché il campo degli avversari si è ampliato a dismisura.
Per fortuna anche per il nostro cuoco sono cambiate le cose, nel senso che dispone di tutta una serie di armi, che può raccogliere dalle finestrelle poste ai fianchi del campo di gioco; altra novità riguarda proprio quest'ultimo, che occupa spesso più di una schermata, dandoci così maggior possibilità di movimento.
Lo scopo del gioco è lo stesso del progenitore: bisogna formare dei panini sui piatti posti a fondo schermo, facendo cadere i vari strati che troviamo su una serie di piani, collegati tra loro da una certa quantità di scalette.
Però in SBT non basta calpestare hamburger ed ingredienti vari: bisogna saltarci sopra, e più sono grandi (ce ne sono alcuni tanto larghi da occupare tutto lo schermo), più è necessario pestare!
Il gioco è suddiviso in fasi, costituite da quattro round, l'ultimo dei quali ospita uno pseudo-mostro, che richiede una buona dose di colpi prima di morire (in una delle foto potete vedere quello della quarta fase, simile alla testa di Topolino).
Ma diamo una rapida occhiata agli avversari: oltre a quelli con un comportamento più o meno normale, ci sono le pannocchie di granturco volanti, le zucche saltanti, i lunghi porri che ogni tanto si coricano, i baccelli che sparano piselli galoppanti e i grappoli d'uva che ci propinano acini rotolanti. Poi troviamo le pigne, che ad un certo punto si trasformano in lunghi bambù insormontabili, che decollano verticalmente, e gli invulnerabili ricci, che attraversano lo schermo da una parte all'altra orizzontalmente e che si gonfiano se vengono colpiti. E andando avanti nel gioco ecco nuove sorprese: un mega-accendino che spara fiammate, una bomboletta che getta grumi di sapone, un condor che ci bombarda con pietroni ed infine un martello che fa traballare tutto lo schermo!
Risultano indispensabili quindi le nuove armi a nostra disposizione: padelle, getti d'acqua, spiedini, palette, oltre al pepe, hanno però una durata limitata (di norma 25 secondi), per cui bisogna sempre tenere d'occhio il contatore apposito.
Insomma SBT dà l'impressione di un gioco abbastanza frenetico, anche più del babbo: vedremo se qualcuno troverà dei trucchi per fare una valanga di punti anche qui!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ecco il primo bonus, in basso, mentre la nostra astronave esplode,in alto.

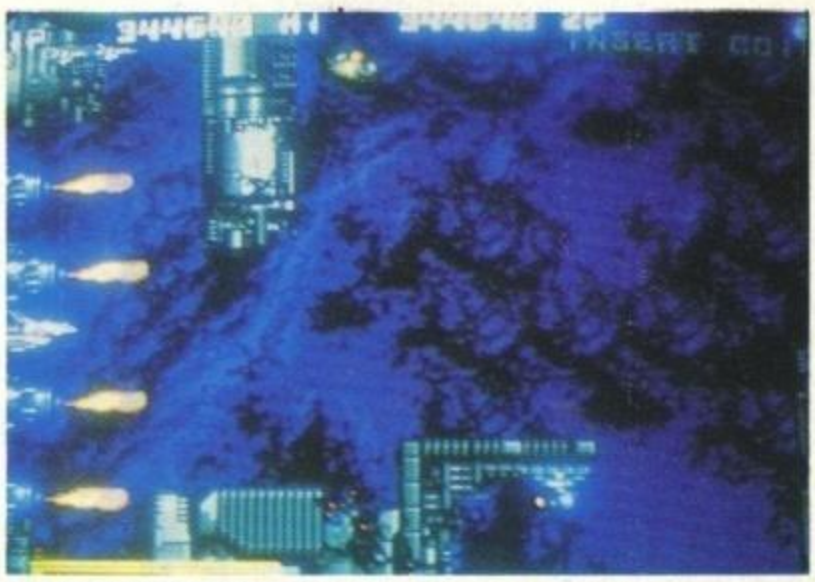
THUNDER CROSS

Nel periodo d'oro dei coin-op, i primi anni '80, la Konami era la ditta che produceva i maggiori successi ed anche i videogiochi più belli; poi ci fu un periodo di stasi, dovuto a particolari ricerche nell'hardware, durante il quale hanno furoreggiato altri colossi, come la Capcom e la Taito. Fortunatamente negli ultimi anni la ditta giapponese è tornata sulla buona strada ed ha presentato dei giochi spettacolari, come il recente Parodius, che purtroppo non hanno avuto una grossa diffusione, almeno in Italia. Questa situazione è dovuta soprattutto all'alto costo delle schede originali, che non permettono un rientro economico facile per i noleggiatori. Ma spesso i giochi della Konami offrono l'opportunità di scovare bonus nascosti o di elaborare strategie che fruttano alti punteggi, ed è proprio di questo che parleremo, analizzando Thunder Cross, il quale nonostante sia stato demolito già da diverse persone (ad esempio il sottoscritto si è fermato a due ore di gioco), offre tuttora qualche nuova sorpresa. Il gioco si articola in sette fasi e in ognuna di queste ci dovrebbe essere un bonus nascosto che dà 10.000 punti quando viene fatto comparire e colpito; in realtà finora ne sono stati scoperti solo cinque e mancano all'appello quelli della quarta e dell'ultima fase.

A dire il vero quattro sono abbastanza facili da trovare casualmente, mentre il bonus del primo quadro deve essere cercato: infatti bisogna colpire subito il gruppo di avversari che ci dà la prima astronave supplementare, allontanarla da quella principale e andare in basso, sparando nel primo gruppo di rocce, sotto la prima postazione fissa degli avversari. Operazione che richiede un minimo di velocità e precisione, anche perché se si aspetta troppo ad eliminare gli avversari che sono comparsi sullo schermo questi ci scaricano addosso un nugolo di proiettili. Velocemente gli altri bonus: nella seconda fase si trova in basso all'inizio del primo tunnel, nella terza in basso poco prima delle basi che sparano il mega-fiammone, nella quinta al centro di un recinto chiuso a forma di quadrato posto alla fine della prima serie di labirinti e nella sesta nel labirinto sotto alla prima base singola.

Ma se volete fare veramente molti punti ci sono altre strategie da utilizzare, abbastanza impegnative e piuttosto difficoltose quando il livello di difficoltà si fa pesante, nei cicli più avanzati. Il modo più semplice di far punti è raggiungere il massimo armamento possibile e poi prendere la fiamma (Flame), che è l'arma supplementare più duratura (personalmente sono riuscito a mantenerla dalla prima fino alla quinta fase), perché ogni simbolino supplementare raccolto (compare un punto di domanda) frutta ben 5.000 punti.

C'é poi un'altra strategia, che frutta circa 230.000 punti! Ad un certo punto dell'ultima fase compaiono tre grosse astronavi, che attraversano lo schermo da sinistra a destra, scaricando un uragano di missili verticali; se ci si munisce del doppio colpo (avanti-dietro) e si passa in mezzo al putiferio senza colpire le tre astronavi (che tra l'altro non danno punti, l'avevate notato?!) si può raccogliere il bottino suddetto, ma bisogna sparare alla velocità della luce! Dopo avervi avvisato che chi userà questa mia strategia verrà colpito come minimo da una maledizione Vudu, vi fornirò l'ultimo regalino, per ammazzare senza fatica il mostro finale: non è necessario scalmanarsi per slalomeggiare in mezzo alla buriana scatenata dal nostro novello Goldrake, perchè esiste una posizione in cui la nostra astronave non verrà mai colpita, se solo avremo almeno un'aggancio supplementare. Questa posizione, che potete verificare in fotografia, è nel punto in cui il raggio laser, sparato dalla testa del mostro, ha una traiettoria a volte rettilinea e a volte diagonale. Infine vi ricordo che il ciclo completo del gioco (cioè 7 fasi) dura circa 22'30"; un tempo più lungo deriva da un abbattimento dei mostri finali più lento. Se lasciamo scorrere tutta la presentazione degli autori del gioco che appare alla fine di ogni ciclo, possiamo disporre di circa novanta secondi per riposarci, rifocillarci, ecc.... Ed ora tocca a voi: vediamo chi riuscirà a battere i 45 milioni degli inglesi!



Presto: il bonus della terza fase sta scomparendo

Ammazzate il mostro finale!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL VIDEO PORTATILE CON MONITOR A COLORI

LYNX™

A PARTIRE DA L.
149.000
(IVA ESCLUSA)

Confezione LYNX 2:
- *Collezione 4 giochi CALIFORNIA GAMES*
- *Alimentatore 220 V*
- *Cavo comlynx per interlacciamento di più macchine*

L. 199.000+IVA

IN VENDITA ESCLUSIVA NEI SEGUENTI LYNX SHOP:

LOMBARDIA - **Pergioco** Via S. Prospero 1 Milano • **Giocattoli Noè** Via Manzoni 42 Milano • **Supergames** Via Vitruvio 3 Milano • **Emporio Cagnoni** C.so Vercelli 38 Milano • **Lucky** Via Passaroni 2 Milano • **Lucky** Via Adige 6 Milano • **Lucky** Via Rovereto 12 Milano • **Rivola** Via Vitruvio 43 Milano • **Bit 84** Via Italia 4 Monza (MI) • **Bonsaglio** Via Medici Seregno (MI) • **Magazzini Bossi** Via G.P. Clerici 196 Lissone (Va) • **Vanoni** Via Stazione 18 Mornago (Va) • **Vergani** Via Manzoni 9 Gallarate (Va) • **Longatelli** Via Bollicco 11 Lecco (Co) • **Milac** Via Lodigiana 1 Senna (MI) • **Corri** Via Perosi 10 S. Angelo L. (MI) • **El-Com** Via Libero Comune 15 Crema (Cr) • **Vigasio** Portici Zanardelli 3 Brescia • **Tintori e C.** Via Broseta 1 Bergamo • **Video Immagine** Via Carducci Città Merc. Bergamo • **Caldaro** Via Papa Giovanni XXIII 49 Bergamo • **Megabyte** P.zza Malvezzi 14 Desenzano (Bs) • **Megabyte** C.so Magenta 32/B Brescia • **Megabyte** Via Roma 61 Grumello (Bg) • **Metal Mark** Via Adua 45 Orzinuovi (Bs) • **Cicogna** Via Uccelli 2/A Suzzara (Mn) • **Tonedini Mazzini** C.so Vitt. Emanuele 110 Mantova • **Bernasconi** Via Saffi 88 Varese • **Grazzini** Via M. Macchi 29 Milano • **Grazzini 2** V.le Romolo 9 Milano • **Grazzini 3** Via Pitagora 4 Milano • **Grazzini 4** Centro C. "L'Agora" Cassano D. (MI)

PIEMONTE - **Auchan** C.so Romania 460 Torino • **Play Game Shop** Via C. Alberto 29/A Torino • **Magliola** Via N. Poepora 1 Torino • **American's Games** Via Sacchi 26/C Torino • **Fantasilandia** Via Tripoli 10 int. 4 Torino • **Toy Service** Via Cagliari 4 Torino • **Toy Service** Via Tripoli 10 int. 4 Torino • **Paradiso dei bambini** Via A. Doria 8 Torino • **Giratondo** Via S. Marino 52B Torino • **Hobby Market** Via P.le Chivasso (To) • **Plasticasa Feira** C.so Torino 132 Rivarolo C. (To) • **Centro C. Selezione** Via Cairoli 5 Valenza Po (Al) • **Italsapo** Via Per Borgomanero Comignago (No) • **Rossi Computer** C.so Nizza 42 Cuneo • **Bona Distribuzione** Via Principi di Piem. 4 Bra (Cn) • **Bondi Giocattoli** Via Roma 50/A Cuneo • **Sereno Gallantino** P.zza 1 Maggio 1 Biella (Vc) • **Ballati** P.zza Cavour 38/40 Cuneo

LIGURIA - **ABM Computer** P.zza De Ferrari 24/R Genova • **Martinelli** Via C. Reia 219 Bolzaneto (Ge) • **La Befana** Via Assarotti 2 Genova • **Paradiso dei bimbi** Via S. Vincenzo 31 Genova • **Il Balilla** Via F. Aprile 112 Genova • **Centro Gioco** Salinc. Via S. Zita Genova • **Granelli Giocattoli** Via Roma 131/133 La Spezia • Bazar **Quaglia** C.so Italia 235 Savona

VENETO-FRIULI - **Frigoberetta** C.so Vitt. Emanuele 14 Pordenone • **Frigoberetta** Via S. Lucia 25 Padova • **Testi Giocattoli** Via S. Lucia 11 Padova • **Compumania** Via C. Leoni 32 Padova • **Computer Point** Via Roma 63 Padova • **Vitaliani** Via Fratuna Via Roma 46 Piove di S. (Pd) • **Zanon** Via Bezzecca 3 Legnago (Vr) • **Centercasa** Via Grandi S. Maria di S. (Ve) • **Centercasa** Via C. Battisti 29 Trieste • **Megabyte** P.zza S. Tomaso 10/11 Verona • **Casa della Radio** Via Adigetto 47 Verona • **Leonetti** Via Mantovana 2 Verona • **Ma.Be.** Via Messidoglia 130 Villafranca (Vr) • **Casa del Bambino** Via Co' Nova Zampieri S. Giovanni L. (Vr) • **Camonico** Via E. Negrini 20 Bassano del G. (Vi) • **Il Nido** Via Capitelvecchio 40 Bassano del G. (Vi) • **Camonico Giocattoli** Via Matteotti 31 Bassano del G. (Vi) • **Aster Market** Via Marinoni 5 Bassano del G. (Vi) • **Cave Arl** Via Copernico 19 Malo (Vi) • **Cassaretto** Via SS. Trinità 35 Schio (Vi) • **Zuccato** C.so Palladio 78 Vicenza • **De Bernardini** P.zza Erbe 3 Vicenza • **Il Paese dei Balocchi** Via V. Veneto 160/A Belluno • **Il Paese dei Balocchi** Via Volpere 20 S. Giustina B. (BL) • **Al Gioca Tu** Via Zermanese 15 Treviso • **Sartorello** Via Duca d'Aosta 2 Ceggia (VE) • **Sme** Via Torino 101 Mestre (VE) • **Sme** Via Canegliano 57 Susegana (TV) • **Sme** Via Udine 28 Zoppola (PN) • **Sartorello** Via Venezia Portogruaro (VE)

EMILIA-ROMAGNA - **Orsa Maggiore** P.zza Matteotti 20 Modena • **Orsa Maggiore** V.le dello Sport 50 Modena • **Cabrini Polysemotion** Al Centro Torri Parma • **Cabrini** Via Gramsci 58 Sorbolo (PR) • **S. Marino Informatica** Via 3 Settembre 113 Dogana (S. Marino) • **Argnani** P.zza Libertà 5/A Faenza (RA)

TOSCANA - **Toleinformatica Toscana** Via Bronzino 36 Firenze • **Eurosoft** Via dei Servi 110/R Firenze • **Casa dello Sconto** Via Tosselli 126 Firenze • **Casa dello Sconto** Via V. Veneto 115 Arezzo • **Casa dello Sconto** Via Cammeo Pisa • **Calice** Via Pistoiese Agliana (PT) • **Etruria** V.le dello Sportello 13 Siena • **Centro Elet. Barbolani** Via dei Mille 3/A Grosseto • **Fumanti** Via Lunigiana Aulla (MS) • **Cipolla** Via V. Veneto 26 Lucca

MARCHE/UMBRIA/ABRUZZO - **Passi Hi-Fi** Via Nunzi 72/74 Fermo (AP) • **Stazione** Via S. Caterina da S. Vasto (CH) • **Cifoni** Via Savini 35 Teramo • **Ricci Baby** C.so Federico 213 L'Aquila • **Casa dello Sconto** Via 7 Valli Perugia • **Stefanoni** Via C. Colombo 3 Terni • **Gazzella** C.so Vitt. Emanuele 51 Camerino (MC) • **Passeri** Via N. Fabrizi 25/30 Pescara

LAZIO - **Metroimport** Via Donatello 37 Roma • **Chiaccia** V.le Marconi 277 Roma • **Cioffi-Cioffi** Via Etruria 4/A Roma • **Magazzini del Popolo** Via Fosso di Tor Tre Teste 46 Roma • **Model Market 2** Via Parigi 7/8 Roma • **Marzi** P.zza F. Carli 4 Roma • **Tognacchi** Via Di Fazio 30 Rieti • **F.lli Pier Mattei** Via Appia 423 Roma • **Casa Mia** Via Appia Nuova 146 Roma • **Galleria Tuscolana** Via G. Varo 15/19 Roma • **Giorni Giocattoli** Via M. Colonna 30 Roma • **Morganti** V.le Europa 72 Roma • **Bocchi** Via Bocca 245 Roma • **Federici e Mondini** Via Tomevecchia 100 Roma • **Cimini** Via Prenestina 421/421A Roma • **Centro Commerciale Cinecittà** 2 Roma

CAMPANIA - **Odorino** L.go Lala 22/AB Napoli • **Santaniello** Via Santarino dei C. 45 Napoli • **HPE Informatica** Via N. Bixio 46 B Napoli • **Video Sud** Via P. della Valle 16 Napoli • **MFC Quaglia** C.so S. Marco 6 Napoli • **Shashin c/o Euromercato Campania** Strad Com. S. Salvatore Casoria (NA) • **Nuova Informatica Shop** Via Libertà 185/191 Portici (NA) • **Tecma** Via Vittorio 153 S. Giorgio a Cr. (NA) • **Diffusa System** Via Roma 35 Macato S.S. (SA) • **Remy Color** Via Matteotti 21 Cava (SA)

PUGLIA - **Elettrojolly** Via Zara 75 Taranto • **Centro Ateri r.v.f.** C.so Cavour 196 Bari • **Discorama** C.so Cavour 99 Bari • **Discorama 2** V.le Einaudi 17 C.D.E. Bari • **Di Matteo Elettronica** Via C. Pisacane 11 Barletta (BA) • **Pan Cal** Via Vittorio 138 Barletta (BA) • **Punto 2000** Via S. Lorenzo 47 Conversano (BA) • **Alcati Devon System** Via S. Lorenzo 23 Foggia • **ECI Computer** Via Isonzo 28 Foggia • **Computeglia** Via Bari 42/44 Giovinazzo di P. (BA) • **Ideal Soft** C.so Italia 92/94 Santeramo (BA) • **Tecnobit** Via Platejo 68/D Taranto

SICILIA - **Galleria del Giocattolo** Via Napoli 55 Palermo • **Computer House Mascali** Via del Vespro 58 Messina • **Carta Pelle Baby** Via Mons. Ficarra S.N. Comiso (RG)

SARDEGNA - **CEN** Via S. Emiliano 51 Nuoro • **Sarda Computing** V.le Monastir 113 Cagliari • **Videogame** Via dei Mille 15/17 Sassari • **Erredi** Via E. Camposanto 12 Sassari

Si trovano presso tutti i centri vendita "**Coeco**"

LYNX Shop

ATARI VIDEOGAMES

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini 21 - 20095 Cusano Milanino (MI) - Tel 02/6134141 - Fax 02/6194048
Per inform

CON RISERVA DI VARIAZIONI E SPECIFICHE TECNICHE SENZA PREAVVISO.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARCADE HIGH SCORES

IUH! Benvenuti nel tabellone della sfida! Questo mese pubblichiamo solo la classifica inglese integrale, così sapete con chi dobbiamo combattere! Come potete vedere ci sono dei punteggi abbordabili ed alcuni invece stratosferici, per non dire impossibili. Questo perchè per entrare in questa classifica è sufficiente mandare una cartolina postale, senza nessuna documentazione... aspettiamo perciò i vostri punteggi!

1942
16,220,960 Daniel Ellis (DAN), Bath, Avon
AFTERBURNER
30,211,000 David McCartney, Falkirk, Scotland
ALIEN SYNDROME
1,079,050 Chris Eldred (ELF), Grantham, Lincs
ALIENS
1,150,00 Olav E Matias (OEM), Sweden
ARCH RIVALS
98-42 D Navin (NAV), Morecambe, Lancs
ASSAULT
335,550 Martin Deem, Portsmouth
ATOMIC ROBOKID
27,878,950 Ian Godfrey, Dereham, Norfolk
BADLANDS
541,785 Alex Ware, Shenfield
BATTLE RANGERS
199,980 Wilson Lau, King's Lynn, Norfolk
BIG RUN
598,300 Graham Shaw (WIL), Loughton, Essex
BLASTEROIDS
2,539,740 EGG, Portsmouth
BOMBJACK
45,672,800 Gary Harrod, Poole
CABAL
5,600,760 P Kollas, Greece
CAL 50
475,000 Alex Ware, Shenfield
CHASE HQ
19,279,300 Paul Bristow, Erith, Kent
CHELNOV
345,700 Martin Deem, Portsmouth
CRACKDOWN
570,880 Firoz Rawat, Manchester
CRIMEFIGHTERS
525 Ian Newbold, West Midlands
CRUDE BUSTERS
203,000 Colin McWhirter, Ballymena, N Ireland
CYBERBALL
72-0 Nick McKay (NIK) Broomhill Glasgow
DARIUS
5,197,770 Tony Prior (TON), Aldershot, Hants
DEMON WORLD
1,501,500 Martin Deem, Portsmouth
DOUBLE DRAGON
1,100,050 Daniel Williams, Derby
DOUBLE DRAGON II
891,000 David McCartney, Falkirk, Scotland
DRAGON BREED
5,156,400 Colin Winter (COL), Grantham
DRAGON SPIRIT
994,375 Jamie Morse (JIM), Weston-Super-Mare
DYNAMITE DUKE
1,983,200 James Salmon, H Wycombe
DYNAMITE DUX
340,740 Alex Ware (AJW), Shenfield
DYNASTY WARS
1,010,700 Peter Amor, Clevedon, Avon
EXTERMINATOR
1,078,100 Alex Ware (AJW), Shenfield
FINAL BLOW
1,796,000 Peter Amor, Clevedon, Avon
FINAL FIGHT
2,943,100 Adam Tew (TEW), Galleywood
FINAL ROUND
11,945,600 Tim Walker, Brighton
FLYING SHARK
3,295,300 David McCartney, Falkirk, Scotland
FORGOTTEN WORLDS
7,819,710 David McCartney, Falkirk, Scotland
GALAGA 88
1,678,070 Chris Ford (CAF), Lancing, W Sussex
GALAXY FORCE
2,850,440 Robert Swan (ROB), C+VG
GANG WARS
199,680 Jeff Purnell (JEF), Clevedon, Avon
GEMINI WINGS
1,108,640 Martin Deem, Portsmouth
GHOSTS 'N' GOBLINS
7,554,700 Simon Lennok, N Ireland
GHOULS 'N' GHOSTS
1,115,000 Michael Campbell, Croydon, Surrey
GOLDEN AXE
295.0 Scott M Irvine, Scotland
HAMMERING HARRY
174,600 Colin McWhirther, Ballymena, N Ireland
HANG-ON
49,658,320 Martin Deem (MJD), Portsmouth
HAUNTED CASTLE
368,220 Gavin Davis, Swansea
HELLFIRE
327,000 Julian Rignall (JAZ), Southend
HOT CHASE
283,760 Mario Gomez, Sevilla, Spain
IKARI WARRIORS
1,412,300 Graham Shaw, Loughton, Essex
KING OF BOXER
487,000 Michael Pearson (MP), Staiths, Cleveland
KLAX
1,086,600 Matthew Chalmers, Lincoln
LEGEND OF HERO TONMA
260,070 Firoz Rawat, Manchester
LINE OF FIRE
3,182,100 Scott M Irvine, Scotland
MAIN EVENT
5,486,800 Tim Walker, Brighton
MERCS
1,237,200 Jason, S Woodham
MIDNIGHT RESISTANCE
4,326,100 Peter Amor, Clevedon, Avon
MOONWALKER
3,407,230 Grahame Ellis, Writtle
NARC
8,790,700 Scott Stamp (RMP)
NEMESIS
1,642,800 Kevin Cook (KAC), Croydon, Surrey
NEW ZEALAND STORY
3,500,000 Martin Deem, Portsmouth
NINJA WARRIORS
238,100 TOD, Ballymena, Antrim
OPERATION THUNDERBOLT
1,300,650 Ryan Humphries, Durkar, Wakefield
OPERATION WOLF
5,340,120 P Kollas, Greece
ORDYNE
997,360 Michael Campbell, Croydon, Surrey
OUTRUN
56,024,110 Peter Amor, Clevedon, Avon
PACLAND
4,936,910 Martin Deem, Portsmouth
PANG
2,891,340 Jeff Purnell (JEF), Clevedon, Avon
P-47
3,913,140 Ian Perryman, Plymouth
PITFIGHTER
2,400,300 Julian Rignall, C+VG
POW
244,100 Daniel WIlliams, Derby
POWER DRIFT
5,811,700 Shaun Kiely, Gravesend, Kent
PREHISTORIC ISLE
2,700,598 Paul Bristow, Erith, Kent
QUARTET
8,576,750 James Washburn, Essex
RACE DRIVIN'
150,400 Alex Ware (AJW), Shenfield
RASTAN SAGA
1,081,000 Colin McWhirter, Ballymena, N Ireland
RASTAN II
894,950 Jamie Morse (JIM), Weston-Super-Mare
RAINBOW ISLANDS
16,184,430 Ewen Chug (FED), Darwin, Austrailia
ROADBLASTERS
1,560,000 Stu, Melton Mowbray, Leics
ROBOCOP
5,800,000 David McCartney, Falkirk, Scotland
ROLLING THUNDER
40,800 Cullen O'Gorman (COG), Redditch
SAINT DRAGON
940,370 Colin McWhirter, Ballymena, N Ireland
SAGAIA
4,224,000 Colin McWhirter, Ballymena, N Ireland
SCI
10,935,200 Michael Campbell, Croydon, Surrey
SDI
6,769,280 Graham Shaw (WIL), Loughton, Essex
SECRET AGENT
784,210 Robert Swan (ROB), C+VG
SHADOW WARRIORS
217,600 Robert Macauley (MRX), S.Australia
SHINOBI
1,006,080 Daniel Williams, Derby
SILKWORM
9,836,600 Jason Oodit, Ashbourne, Derbyshire
SKY ADVENTURES
8,111 Panayotis Kollas, Greece
SKY SOLDIERS
3,651,250 Sam Ho, Cheshire
SNOW BROTHERS
2,853,000 Colin McWhirter, Ballymena, N Ireland
SPLATTERHOUSE
424,500 Daniel Ellis (DAN), Bath, Avon
STRIDER
392,220 Anthony Wilson (ACE), Scunthorpe, S Humberside
STUN RUNNER
1,019,100 Julian Rignall (JAZ), C+VG
SUPER CONTRA
12,858,900 Gavin Davis, Swansea
SUPER HANG-ON
BEG: 29,874,670 Martin Deem, Portsmouth
JUN: 38,911,000 Martin Deem, Portsmouth
SEN: 51,000,000 Martin Deem, Portsmouth
EXP: 24,090,220 Martin Deem, Portsmouth
SUPER MONACO GP
4,973 Pasene R Faifua, Auckland, New Zealand
SUPERMAN
5,261,700 Graham Shaw (WIL), Loughton, Essex
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
6,938 Sean Brewer, Hampshire
TERRA FORCE
999,900 Panayotis Kollas, Greece
TETRIS
186,320 Jeff Purnell (JEF), Clevedon, Avon
THUNDERBLADE
12,680 David Muscroft, Sheffield
THUNDERCROSS
45,966,880 Craig Ross (ROS), Falkirk
TOOBIN'
18,798,164 Alex Ware, Sheffield
TRUXXTON
15,180,300 Kevin Cook (KAC), Croydon, Surrey
TURBO OUTRUN
49,347,200 Wesley Murray (WES), Croydon, Surrey
TWIN COBRA
5,440,247 P Kollas, Greece
UN SQUADRON
2,218,000 Firoz Rawat, Manchester
VIGILANTE
102,420 Michael Azzopardi (MIK), London
VINDICATORS
1,467,400 Hwo Li Lam (DRY), Leicester
VIOLENCE FIGHT
14,105,260 Colin Chung (COL), Islington, London
VULCAN VENTURE
1,037,200 Keith Bradley (EGR), Kent
WARDNER
9,999,990 Michael Campbell, Croydon, Surrey
WONDERBOY III
748,520 Panayotis Kollas, Greece
WORLD CUP SOCCER
VS BRAZIL: 3-0 Gavin Miller, Quadring, Lincs
VS ITALY: 2-1 Ryan Humphries, Durkar, Wakefield
VS ARGENTINA: 2-0 Ryan Humphries, Durkar, Wakefield
VS FRANCE: 1-2 Ryan Humphries, Durkar, Wakefield
WILLOW
1,689,000 Colin McWhirter, Ballymena, N Ireland.
WINNING RUN
2:08:00* Julian Rignall, Southend
X-MULTIPLY
12,327,400 Kevin Cook (KAC), Croydon, Surrey

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

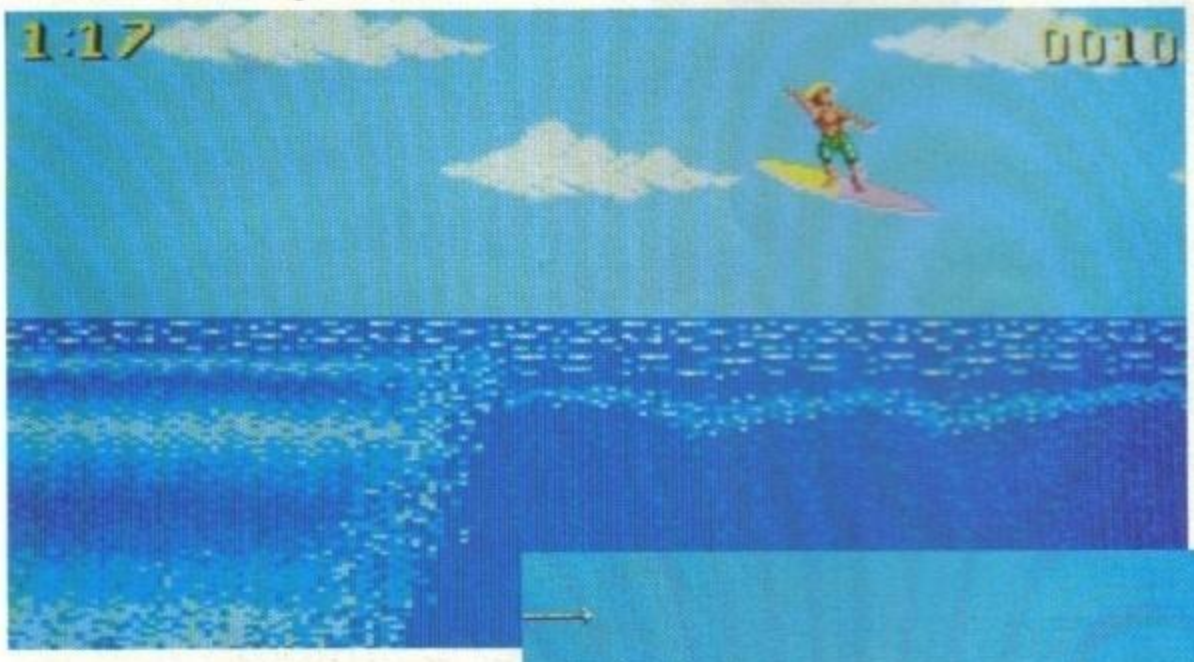
http://www.oldgamesitalia.net/

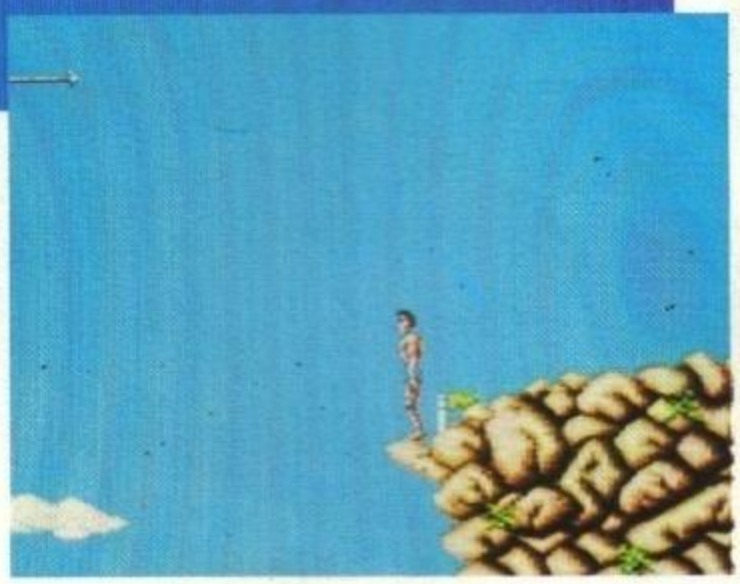
WORLD -OF- GAMES

BY EPYX

A parte Gazza II, l'unica altra simulazione sportiva disponibile sulla GX4000 è World of Games della Epyx, un game che vi propone di partecipare a quattro gare. Quattro giocatori possono prender parte, uno alla volta, ad un torneo che assomiglia a uno strano quartathlon. Ognuno dovrà competere in una gara e quello che raggiungerà il punteggio più alto vincerà la medaglia d'oro, il secondo quella d'argento e così via. Alla fine della competizione il giocatore con più medaglie verrà proclamato vincitore (non ci saremmo mai arrivati...NdT)! Le gare sono diverse, infatti nella prima sfida dovrete affrontare il tuffo da un'alta scogliera e verrete giudicati per il vostro stile e per il tempo che impiegherete ad entrare in acqua. Segue la gara di sci nella quale dovrete controllare l'atleta evitando di saltare le porte (Tomba insegna...!) fino a portare a termine il tracciato a scrolling verticale. Se saltate una porta vi verranno tolti punti e risulterete penalizzati nel tempo di discesa. La terza gara prevede una corsa in BMX in scrolling orizzontale. Guadagnerete punti a seconda delle performance ottenute con i salti, ma cercate di non cadere o vi ritroverete fuori gioco. Per finire c'è la gara di surf in cui dovrete sfoderare le vostre doti di equilibrismo e di classe per riuscire a guadagnare più punti possibile in un tempo limitato. Se il punteggio sarà soddisfacente, il frutto delle vostre fatiche verrà immortalato.

▼ **Prova il 360 nella gara di surf!**





Un tuffo da suicidio

GX4000

Epyx World of Games si avvale di una grafica simpatica e molto colorata che accompagna alcuni gradevoli dettagli come la corsa in BMX e la gara di sci.
Quando iniziate a giocare, vi accorgete però subito che il gioco non ha molto da offrire. Tutte le gare sono incredibilmente facili da completare, a tal punto che anche chi ci gioca per la prima volta può raggiungere la di lì a poco la perfezione. Ricevuti gli onori di circostanza, il tutto diventerà di routine fino a far perdere l'interesse. L'opzione per i quattro giocatori aggiunge un po' di interesse, ma sarà sempre l'estrema facilità a segnare la fine di un gioco, a lungo andare, decisamente barboso.
Anche se siete fan dei giochi sportivi rimarrarete delusi dall'assenza di agonismo di questo game che brilla solo dal lato grafico.
J.R.

GRAFICA	84%
SONORO	69%
VALIDITA'	51%
GIOCABILITA'	63%
GLOBALE	59%

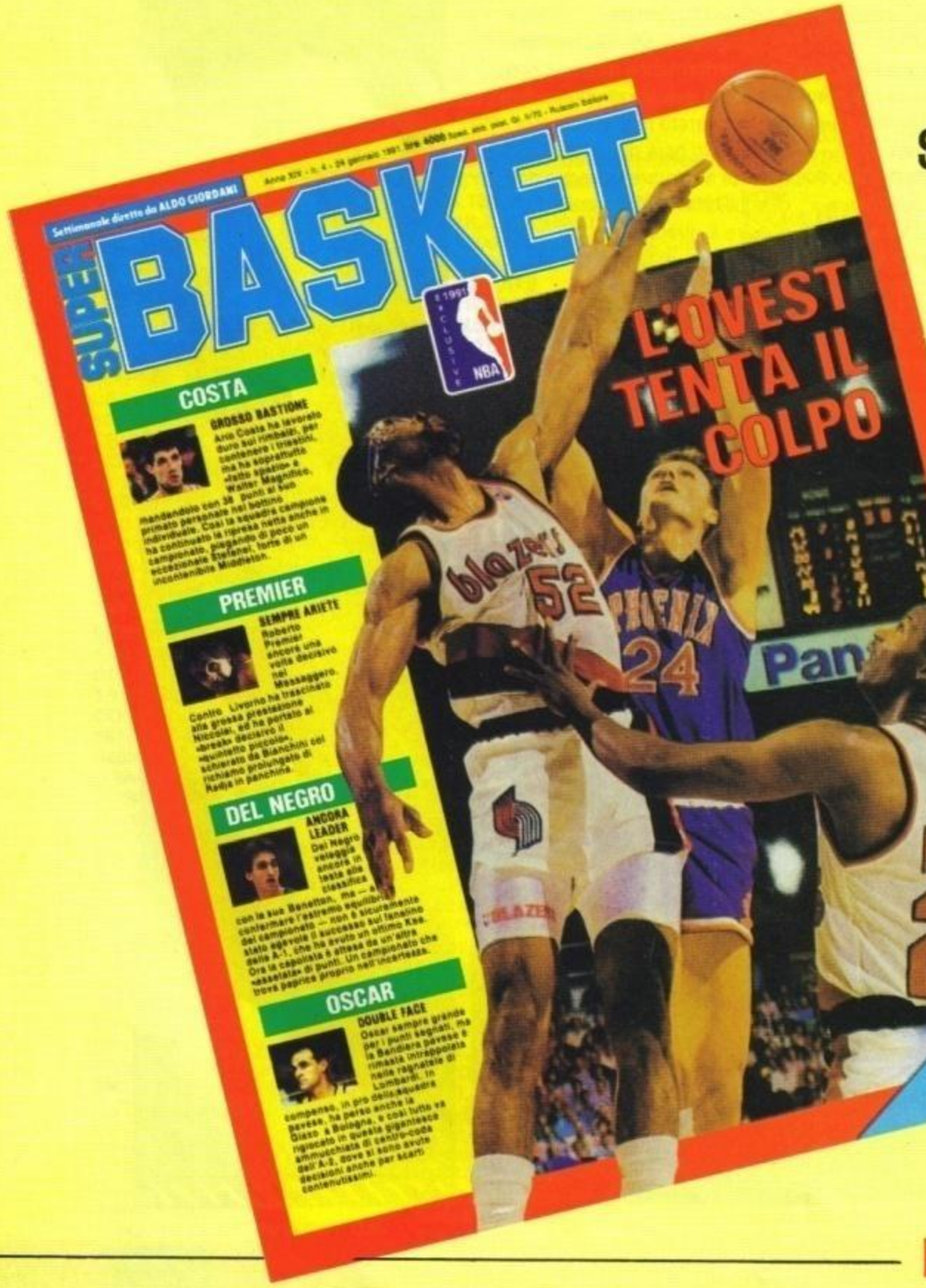
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER BASKET

ogni settimana va a canestro



Super Basket, la rivista che ogni settimana vi svela i segreti e i retroscena del mondo della pallacanestro, che vi racconta "in diretta" le partite più emozionanti e che vi dice tutto, proprio tutto sul basket nazionale e internazionale.

Rusconi Editore

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ULTIMATE RIDE

▲ **Strage di bovini... in Ultimate Ride!**

BY MINDSCAPE

Ultimate Ride ti offre la possibilità di guidare il tuo lucente centauro nel più grande Grand Prix del mondo e di partecipare al più estenuante sport quale può rivelarsi una gara di motociclismo. Ma se questo non ti acchiappa abbastanza e ti senti particolarmente motivato, puoi selezionare un tracciato stradale e gareggiare in stile Cannonball -Run. Ultimate Ride simula le caratteristiche di sei moto tra le quali una Yamaha FZR400, una Honda V-MAX CBR600 e una Kawasaki Ninja ZX10. Una divertente sequenza di presentazione vi darà modo di scegliere la migliore e la più consona al vostro stile di guida, valutando le condizioni in cui dovrete affrontare il gioco in se stesso. Esiste un'opzione che vi permetterà di cambiare i pneumatici per mantenere il vostro bolide sempre competitivo. Ottimo, no? Durante il gioco, le azioni sullo schermo vengono presentate dal punto d'osservazione in grafica 3D e orizzonte che si inclina. E' possibile scegliere se compiere un giro di qualificazione oppure se buttarsi direttamente nella mischia. Ma state molto attenti! Ultimate Ride è una simulazione di moto molto realistica, forse anche troppo, quindi non aspettatevi l'impossibile dal vostro mezzo!

UPDATE

Non c'è segno di conversione di Ultimate Ride su altre macchine, se questo succederà, ve lo faremo sapere.

▼ **Presentazione dei tracciati prima dell'inizio della gara.**

▲ **Una delle mega-schermate di presentazione: date un'occhiata ai bolidi!**

AMIGA

Ultimate Ride è provvisto di una tra le migliori schermate di presentazione che io abbia mai visto in un videogame. Ciascuna delle potentissime moto viene riportata con tanta di quella classe da far sparire, al confronto, Test Drive! Sfortunatamente, come in Test Drive ci si è curati troppo dell'aspetto grafico a scapito di altre cose che contribuiscono così ad abbassare la media. L'effetto 3D della guida sui vari tracciati è lento e spasmodico mentre, ad essere sinceri, le collisioni sono troppo rischiose. I suoni sono decenti ma il rombo del motore è tanto inverosimile da sembrare quasi il verso di una gallina quando viene sgozzata. Il modo a due giocatori è abbastanza divertente anche se la visibilità per ogni giocatore è molto limitata. Ultimate Ride vi divertirà sicuramente, ma solo per pochi minuti e posso quindi affermare che Team Suzuki non dovrà preoccuparsi più di tanto di questo suo concorrente.

R.L.

ST

Molto simile alla versione Amiga, soffre di alcuni difetti. Dategli un'occhiata e acquistatelo solo se siete scalmanati fan di motociclismo (non assomiglia molto a Team Suzuki).

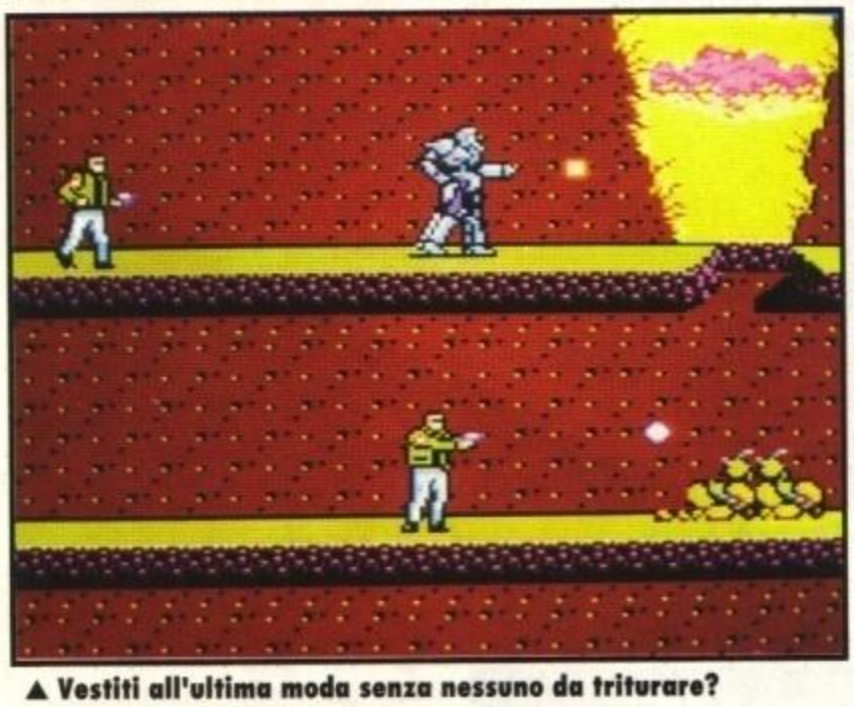
GRAFICA	**70%**
SONORO	**72%**
VALIDITA'	**67%**
GIOCABILITA'	**66%**
GLOBALE	**68%**

GLOBALE 68%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



▲ **Vestiti all'ultima moda senza nessuno da triturare?**

ESWAT

BY SEGA

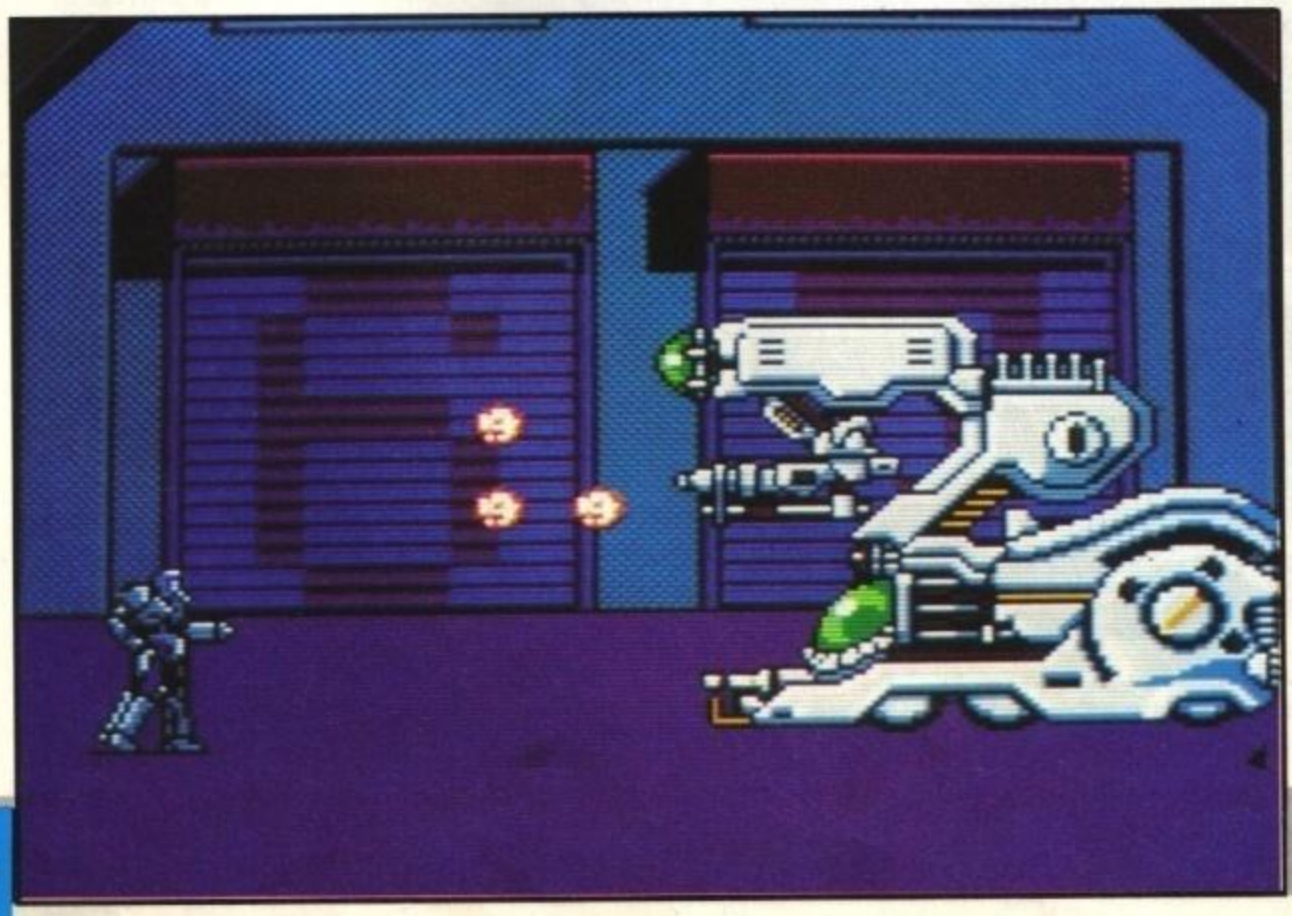
Il crimine sta imperversando per le vie della città, perseguitando ogni cittadino onesto con la sua miscela speciale di terrore e distruzione. Ma ecco arrivare un poliziotto molto particolare che si rende conto che l'unica soluzione a questo problema sta nel dimenticarsi della sicura sul vecchio revolver regolamentare e far conoscere la morte al piombo ai bastardi!

C'è un sacco di gente decisamente daccordo con lui, e così viene formato il gruppo *ESWAT* (Tecniche & Armi Speciali e Potenziate), i cui membri vengono dotati di una cyberarmatura tecnologicamente avanzatissima e di mitragliatrici megadistruttive!
Tutti i poliziotti in servizio aspirano a far parte del team *ESWAT*, ma per farlo devono dimostrare la loro compatibilità con il lavoro blastando due livelli di fastidiosissimi criminali. Solo a questo punto vengono poi dotati delle vere attrezzature con cui sterminare il resto della feccia. L'armatura *ESWAT* possiede enormi mitragliatrici (con munizioni illimitate) e la capacità di assorbire un certo numero di proiettili prima che il possessore ne risenta.
I cinque livelli principali sono sorvegliati ognuno da un megaboss, ed è un bene che si abbiano armi addizionali.

UPDATE

La US Gold si occupa delle conversioni per computer, di cui parleremo presto. La bella versione per Megadrive è in circolazione da un pezzo.

▼ **Surf sui tetti con la cyberpolizia ESWAT.**



SEGA

Quando ho giocato per la prima volta a ESWAT *un paio di mesi fa, sono rimasto piuttosto impressionato. Il Sega non ha poi tanti giochi di questo genere, e questo tentativo sembra bilanciare adeguatamente la cosa. Comunque, la grafica è sorprendentemente povera, con colori che danno nuovi significati al termine "pugno nell'occhio", e il sonoro consiste di orrende musichette ed effetti poco ispirati. La giocabilità è la migliore caratteristica di* ESWAT, *e portare i fuorilegge davanti alla giustizia con l'aiuto dell'enorme armatura e delle armi alla* Robocop *è molto divertente e pure coinvolgente. Purtroppo, il divertimento dura poco perchè il gioco è di gran lunga troppo semplice da finire, specialmente al livello più facile. Qui ci vuole qualche livello extra e cattivi più duri, in modo da incentivare il gioco una volta finito il primo livello di difficoltà.* ESWAT *è un gioco carino, ma non lo consiglierei ai giocatori più esperti perchè i veterani vedranno tutto quel che c'è da vedere prima di avere recuperato il costo della cartuccia.*

R. L.

GRAFICA	60%
SONORO	55%
VALIDITA'	74%
GIOCABILITA'	79%
GLOBALE	73%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

B.C.S.

VIA MONTEGANI 11
20141 MILANO
TEL. 02/8464960 FAX 89502102

ALLA B.C.S. **SCOPRI** E **RISPARMI** SUL TUO COMPUTER E COMINCI A PAGARLO AD **APRILE** !!!

(OFFERTE SINO AD ESAURIMENTO SCORTE)

AT 286/16 1MEGA, 1FDD, HD40MEGA, DUAL, SERIALE, TASTIERA	£. 1.400.000
AT 286/16 1MEGA, 1FDD, HD40MEGA, VGA, SERIALE, TASTIERA	£. 1.699.000
AT 386/20 1MEGA, 1FDD, HD40MEGA, VGA, SERIALE, TASTIERA	£. 2.299.000
AT 386/25 1MEGA, 1FDD, HD40MEGA, VGA, SERIALE, TASTIERA	£. 2.599.000
AT 386/33 1MEGA, 1FDD, HD40MEGA, VGA, SERIALE, TASTIERA	£. 3.900.000
AT 486/25 4MEGA, HD210, VGA, SERIALE, TASTIERA	£. 8.000.000
AMIGA 500 1 MEGA	£. 789.000
AMIGA 500 NUOVA VERSIONE	£. 720.000
AMIGA 3000 HD100 MEGA	£. 7.500.000
AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE	£. 1.600.000

CON IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI COMMODORE, AMSTRAD, IBM

TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO GARANTITI UN ANNO, PREZZI IVA INCLUSA
CONSULENZE E DIMOSTRAZIONI SENZA IMPEGNO
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE E PC COMPATIBILI
PAGAMENTI PERSONALIZZATI FINO A 5 ANNI CON CONSEGNE IMMEDIATE
PROVINCIA E ITALIA PER CONTRASSEGNO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NOVITA' GRAFTGOLD!

E chi potevamo incontrare al supermercato (di Witham, in Inghilterra - Ed) se non l'intero staff di programmatori della Graftgold? Dopo averli ampiamente elogiati per i loro passati successi (fra i quali ricordiamo Rainbow Islands, Simulcra, Super Off-Road e Paradroid '90), ci siamo fatti offrire la spesa e li abbiamo accompagnati al loro ufficio, dove abbiamo potuto vedere in anteprima due nuovi giochi, intitolati Fire and Ice e Realms!

REALMS

E' inutile far storie: Realms sembra essere il gioco che supererà Powermonger nel campo dei giochi di strategia per home computer. Con panorami frattali superveloci (che raggiungono l'incredibile frequenza di 17 quadri al secondo) e ottime schermate introduttive, sul piano grafico questo gioco è sconvolgente!
L'idea del gioco è di organizzarsi un esercito ed espandere il proprio regno, sottomettendo tutti coloro che tentano di ostacolarvi.

Si possono conquistare città e tassarne gli abitanti, poi usare il ricavato per rinforzare le fila degli eserciti o migliorarne armi e armature. Le città piccole di solito pagano le loro tasse ai centri maggiori, quindi se riuscite a conquistare una grande città entreranno a far parte dei vostri domini anche tutti i villaggi circostanti!
Ovviamente, gli altri dittatori non se ne staranno con le mani in mano, quindi bisogna prevedere che parte delle proprie terre cadano in mano al nemico!

Realms è presentato estremamente bene. Al posto delle solite noiose statistiche con diagrammi a barre, ogni dato viene mostrato con immagini in tema. Non basta sapere che avete 20 monete d'oro, ma si vedono anche impilate sulla propria scrivania! Allo stesso modo, quando si chiedono informazioni sulle proprie armate, si vede uno dei guerrieri. Si può stabilire la qualità degli equipaggiamenti semplicemente guardando com'è vestito!

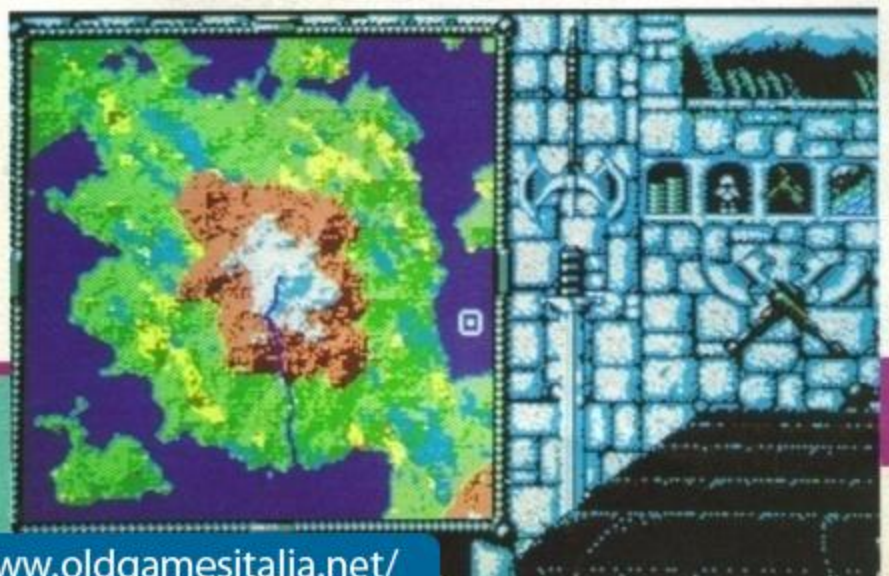
Da quel che sembra, Realms non verrà puybblicato prima di settembre (dalla Virgin Games), ma credeteci, quando uscirà rimarrete a bocca aperta! Aspettatevi altre notizie sui prossimi numeri...

FIRE AND ICE

Un altro prodotto potenzialmente sbalorditivo della Graftgold è Fire and Ice, l'ultimo gioco di Andrew Braybrook.
In questo prodotto sono state infilate un sacco di magie tecniche, e la versione Amiga mostrerà addirittura 270 colori contemporaneamente su schermo! L'azione verrà mostrata su uno scenario di piattaforme con scorrimento a otto direzioni (che, a proposito, gira a 50 quadri al secondo: la stessa fluidità di un gioco da bar!).

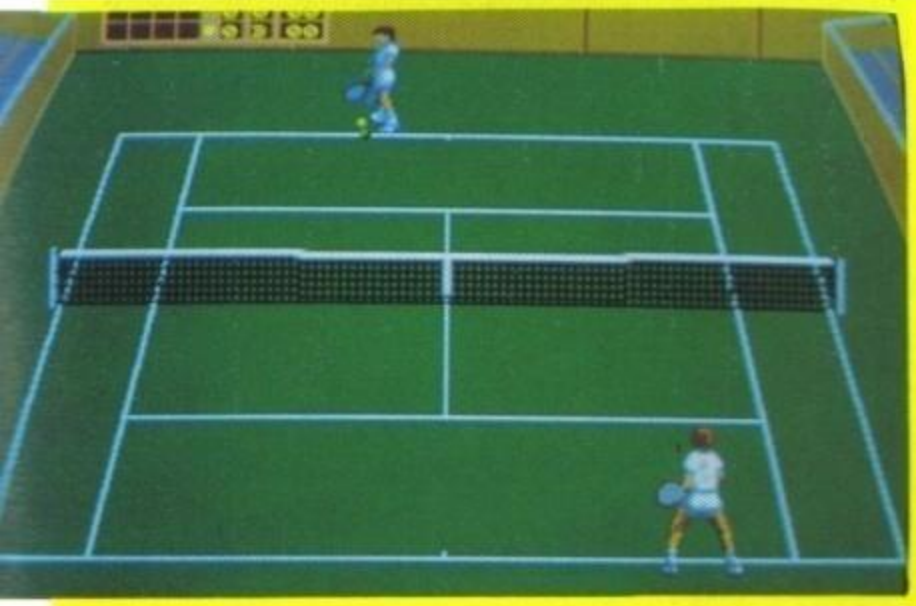
Il gioco ricorda uno dei primi lavori di Andy per C64, Gribbly's Day Out, solo che in Fire and Ice il giocatore comanda un cagnone simpaticissimo con grandi orecchie sventolanti, e lo scopo è di localizzare un certo numero di cuccioli e portarli in salvo.
Il problema è che c'è un sacco di gente a cui i cuccioli non piacciono e che cercherà di eliminarli.
I fondali cambiano a seconda dell'ora del giorno, e l'ora si riflette anche nell'azione. Ad esempio, quando viene buio appaiono nuove creature e altre se ne vanno a casa a riposare!

Fire and Ice sembra essere un altro classico di Braybrook, con giocabilità ultrafluida e nemici intelligenti (alcuni addirittura si odiano fra di loro!).
Potreste pensare che queste schermate siano carine, ma non lasciatevi ingannare!
La Graftgold prevede grosse modifiche sul piano grafico, e ciò dovrebbe portare a una rovente azione da sala giochi! Mentre andiamo in stampa, non si sa ancora con sicurezza chi pubblicherà il gioco, ma cercatelo nei negozi verso quest'estate.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

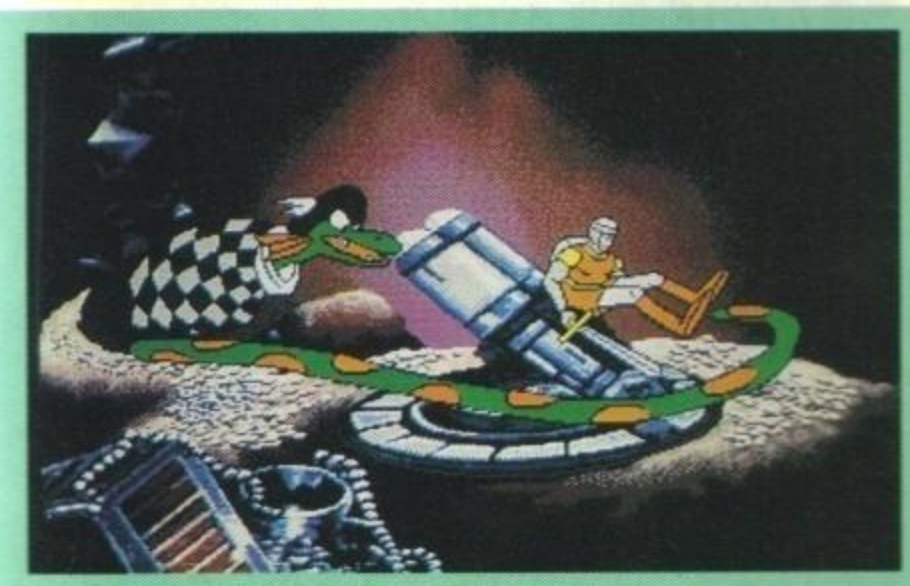
http://www.oldgamesitalia.net/



PRO TENNIS TOUR 2

Abbiamo dato uno sguardo veloce al seguito della Ubisoft del rimbalzosissimo Pro Tennis Tour, e sembra essere una bellezza! L'animazione segue lo stesso stile che aveva caratterizzato l'originale, e visto che il controllo della palla è stato migliorato, Pro Tennis Tour 2 dovrebbe essere una simulazione da aspettare col fiato sospeso!
C'è anche un sacco di sintesi vocale, con un arbitro incredibilmente realistico. Anche in queste prime fasi, Pro Tennis Tour 2 sembra promettere molto bene.
Lo recensiremo al più presto su C+VG.

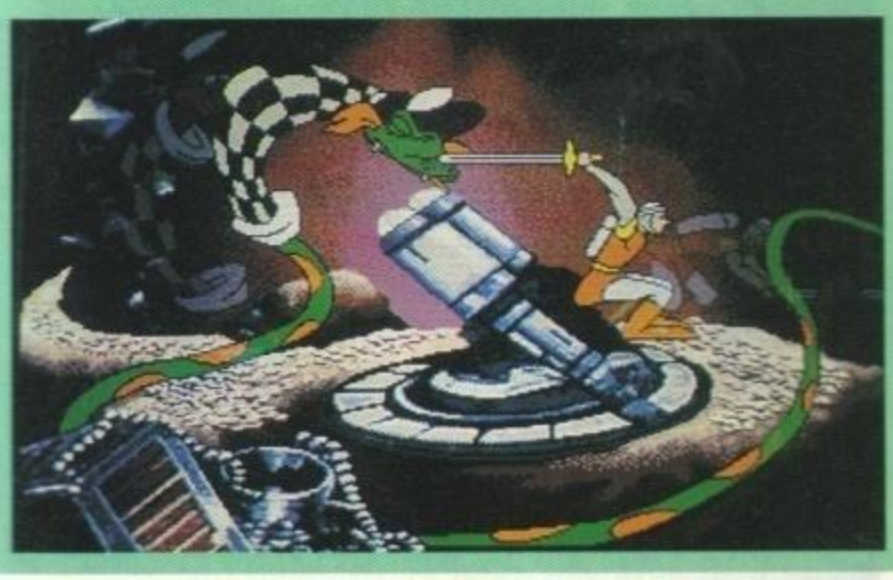
PER: ST, AMIGA



DRAGON'S LAIR 2 TIME WARP

Se vi piace la grafica da cartone animato di giochi come Dragon's Lair e Space Ace, sicuramente impazzirete per questa nuova offerta della Readysoft!
Con la solita combinazione di grafica e sonoro, Dragon's Lair 2 - Timewarp è una festa per occhi e orecchie. Sfortunatamente, da quel che abbiamo visto del prodotto finito, fa capolino la solita interazione limitata dei suoi predecessori. La recensione completa la troverete sul prossimo numero di C+VG.

PER: AMIGA, ST, PC



BATTLE STORM

A parte il mediocre Fire and Forget II (la cui versione per Master System non era tuttavia male), alla Titus le cose vanno ancora bene. Ora sta per pubblicare un nuovo shoot 'em up a scorrimento ad otto direzioni e da quel che abbiamo visto, potrebbe essere davvero innovativo!
Con un sacco di armi extra parecchio belline e altrettante navi madre da blastare, questo titolo promette molto bene. Su C+VG lo recensiremo al più presto possibile.

PER: AMIGA, ST, PC, SPECTRUM, AMSTRAD, C64.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT

MILLENIUM

Ooh! Che paura! Dopo lo spettacolare James Pond, la Millennium sta per invadere gli schermi dei 16-bit con il terrorizzante Horror Zombies From the Crypt! Si guida un vero eroe che affronta gli angoli più scuri e umidi di un castello infestato, minacciato da zombi e vampiri assortiti. La grafica sembra davvero speciale, con animazioni davvero brillanti: quando il protagonista muore, la sua testa diventa verde ed esplode! Alla Millennium hanno pubblicato un sacco di belle cose, e magari Horror Zombies from the Crypt potrebbe rinnovare la tradizione!

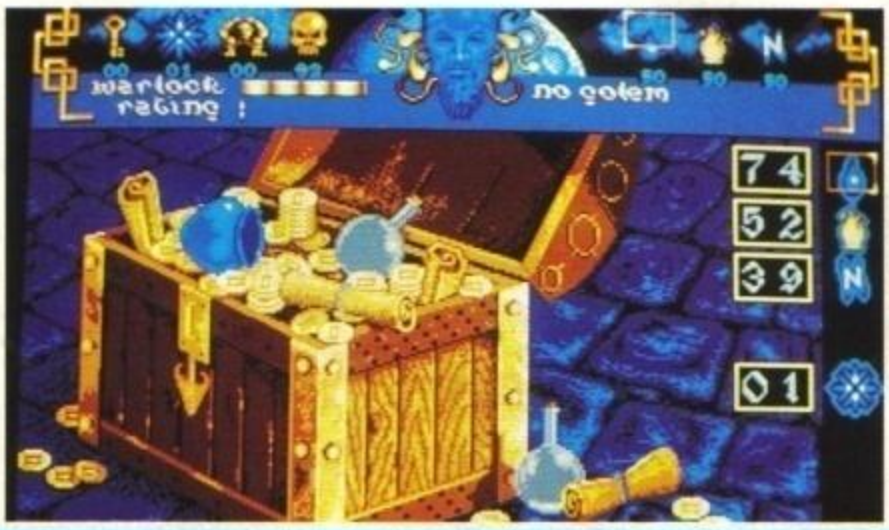
PER: AMIGA e ST

WARLOCK

MILLENNIUM

Vi ricordate di Druid, quel clone magico di Gauntlet pubblicato anni fa sul C64 dalla Telecomsoft? Beh, la Millennium ha rispolverato il gioco originale, lo ha potenziato un po' e ora è pronta a scatenare le conversioni per 16-bit! Ma le differenze sono parecchie. Prima di tutto, la Millennium ha aggiunto un sacco di belle schermate di presentazione e la possibilità di giocare nello scenario originale o in un castello più grande, tutto nuovo, pieno di nuovi incantesimi da utilizzare. Apettatevi la recensione del gioco completo entro un paio di numeri!

PER: AMIGA, ST

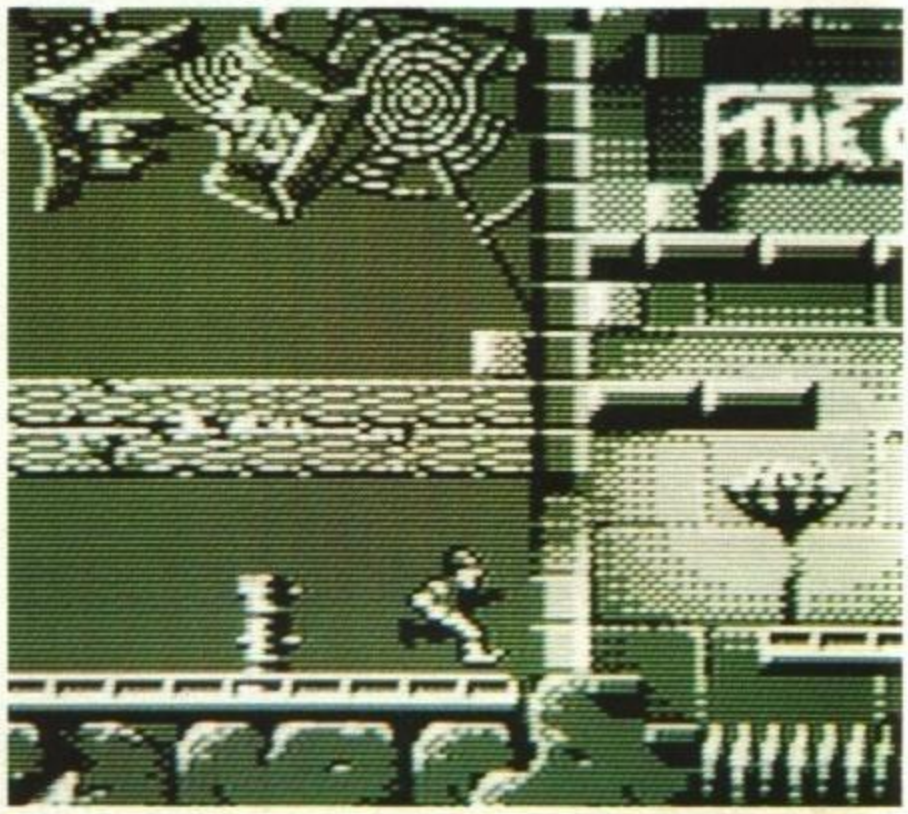


DRAGON'S LAIR

MOTIVETIME

Orpolina! Sembra che un sacco di nostri inviati negli States siano tornati completamente impazziti per via della conversione per Nintendo di questo ormai vecchissimo gioco su disco laser! A differenza del gioco da bar, qui l'azione viene mostrata su uno scenario a scorrimento orizzontale, ma sembra che le animazioni strastupendissime siano rimaste! E non è tutto! La Movietime ha annunciato anche una conversione per il Gameboy, intitolata Dragon's Lair - The Legend. Non appena ci spediranno le cartucce complete, vi faremo sapere quanto vi dovrete esaltare per questi giochi.

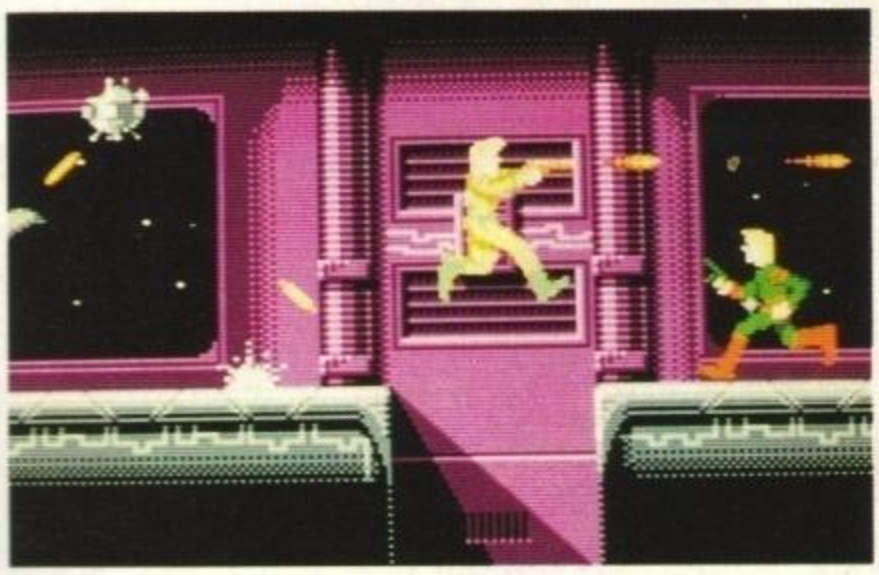
PER: NINTENDO, GAMEBOY



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPACE ACE



MOTIVETIME

Sembra che la Motivetime abbia acquistato tutti i giochi della Sullivan-Bluth per convertirli sulle console, e hanno quasi terminato la versione per Nintendo di questo preistorico gioco al laser. La cosa buffa è che la versione per Amiga assomiglia un sacco alla versione Nintendo di Dragon's Lair, dove la grafica da cartone animato è stata sostituita con uno scorrimento orizzontale. Per adesso non ci si può sbilanciare sula qualità del gioco finito, ma potete stare sicuri che vi diremo tutto non appena possibile.

PER: AMIGA, NINTENDO

3D CONSTRUCTION KIT

Vi ricordate il Freescape? Era il sistema impiegato per creare Driller, Dark Side, Total Eclipse e Castle Master e ora quei pazzoidi della Incentive (con un po' d'aiuto da parte dei loro amici alla Domark) stanno per pubblicare un kit di costruzione che vi permette di creare ambienti in 3D che potrete usare nei vostri giochi, o anche creare un nuovo strano mondo da esplorare e modificare a piacere! Sembra interessantillo, eh?
Se la velocità dei poligoni sarà sufficiente, potrebbe diventare un megasuccesso!

PER: TUTTI I FORMATI

PAPERBOY

Ormai abbiamo visto questo vecchio gioco della Atari convertito su ogni sorta di macchina disponibile, tranne una. Ma ora sembra che la Motivetime (sempre quella!) stia per fare uscire la propria conversione di Paperboy sul Megadrive!
Come potete vedere da queste foto, il gioco sta venendo su niente male, sebbene la grafica sembri molto simile a quella della versione Amiga. Speriamo che i programmatori si ricordino di infilarci anche tutta la meravigliosa sintesi vocale!

PER: MEGADRIVE

CYBERCON 3

L'ultimo arrivato nella serie dei giochi "new age" della US Gold è Cybercon 3. Programmmato dalla Assembly Line (quella di Vaxine, E-Motion ed Exterminator sui 16-bit), questa avventura tridimensionale presenta una grafica superveloce che dovrebbe andare ancor più veloce di quella dello stupendo Damocles!
Ci dovrebbero essere anche un sacco di rompicapo, tutti contro un giocatore che cerca di spegnere un computer completamente impazzito!

PER: AMIGA, ST

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Clive Radcliff non è un grande bevitore: gli bastano un paio di bottiglie per sentirsi veramente male. Qualche giorno fa, ad esempio, proprio durante la megafesta totale organizzata dai bestiolini pelosi della sua razza, era stato costretto a rifugiarsi dietro a un cespuglio per vomitare e... svenire. Al mattino dopo, oltre all'immancabile mal di testa lo attendeva una gran brutta sorpresa: i demoniazzi silastici (altre bestioline pelose, ma di un'altra specie) avevano rapito tutti i suoi compagni! Gli amici di Clive ora si trovano rinchiusi in terribili Camere della Tortura e rischiano di essere uccisi molto dolorosamente se il nostro eroe non fa qualcosa per loro. L'unica cosa da fare è ovviamente quella di andarli a salvare per poter riprendere la megafesta, ma l'impresa non è delle più comode. Prima di poter ricominciare i bagordi Clive

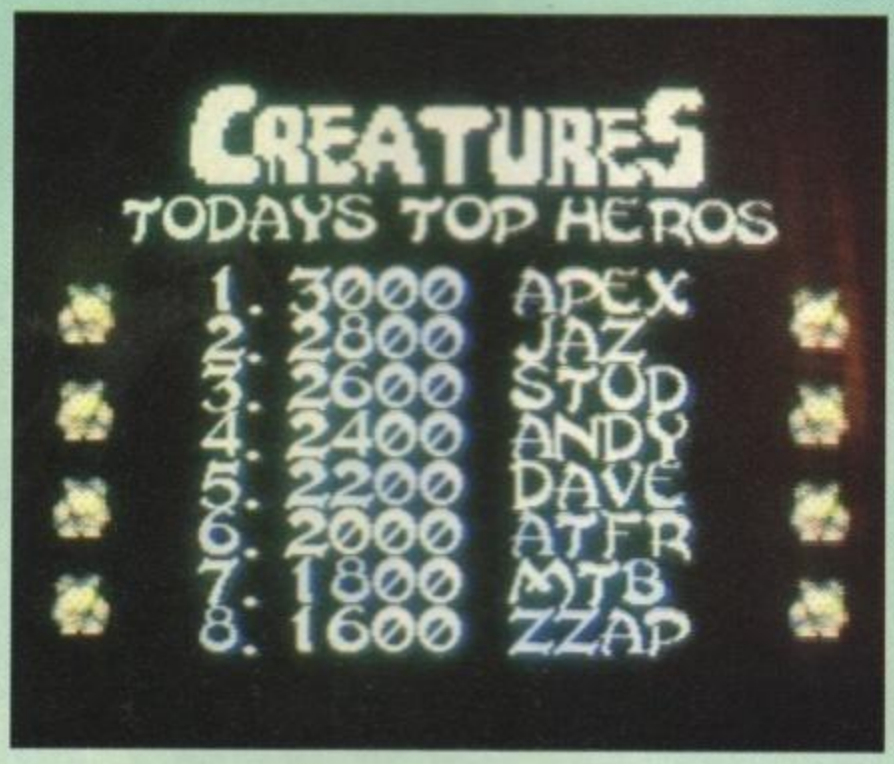
CREATURES

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GRAFICA	79%
SONORO	84%
VALIDITA'	93%
GIOCABILITA'	91%
GLOBALE	88%

dovrà perlustrare tutta l'isola dei demoniazzi, piena zeppa di strani animali che, per quanto buffi, fanno un sacco male se solo vengono sfiorati. Per eliminarli, Clive può usare il suo micidiale alito alcoolico (che lo trasforma in un lanciafiamme vivente) o sputacchi corrosivi (bleah!) che, attentamente mirati, saranno in grado di eliminare la maggior parte degli avversari.
Strada facendo, il nostro peloso protagonista può anche raccogliere degli innocenti animaletti (pelosi pure loro, ovviamente) che, una volta portati nell'antro della strega che si trova fra un livello e l'altro, verranno utilizzati come ingredienti per una serie di pozioni magiche che migliorano le capacità d'attacco di Clive. Cosa state aspettando? Non vorrete far rimandare ancora la Megafesta Totale, no?



C64

C'è gente che ha straparlato di Creatures senza nemmeno avere mai visto il gioco, ma ora che ho potuto mettere le mani su una versione definitiva devo confermare tutte le voci che descrivevano "classico" ed "eccezionale" questo gioco. La grafica, pur non essendo niente di terribilmente esaltante, è piena di tocchi simpatici e tutti i personaggi sono davvero simpatici, anche se "stanno dalla parte dei cattivi". Le musiche sono carine, ma la cosa veramente bella sono gli effetti sonori: c'è persino una cascata che aumenta di volume man mano che ci si avvicina al salto! Lo schema di gioco è comunque l'aspetto più interessante. Si tratta soprattutto di piattaforme e salti calibrati, ma è presente anche una notevole parte di strategia e pianificazione, elementi che rendono il gioco una continua sfida contro le situazioni ordite dai programmatori. La micidiale difficoltà del primo schermo diminuisce non appena si raggiunge la prima strega (che, detto fra noi, è una gran bella figliola...) e si acquistano le prime armi extra, ma la complessità degli schemi cresce costantemente, sino a culminare nei diabolici e divertentissimi Schermi della Tortura. In questi quadri bisogna cercare di fermare complicatissimi macchinari in stile Wile E. Coyote per liberare delle creaturine indifese, ma la cosa più divertente è stare sadicamente a guardare il funzionamento barocco delle apparecchiature. Fidatevi del mio consiglio e comprate Creatures: non ve ne pentirete, e ci guadagnerete anche il bestiolino peloso contenuto in ogni confezione!

Fabio Rossi

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRO DESIGN

RADIO CAPITAL
Dance night & day

RADIO CAPITAL

SINTONIZZATI SUGLI ANNI '70

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

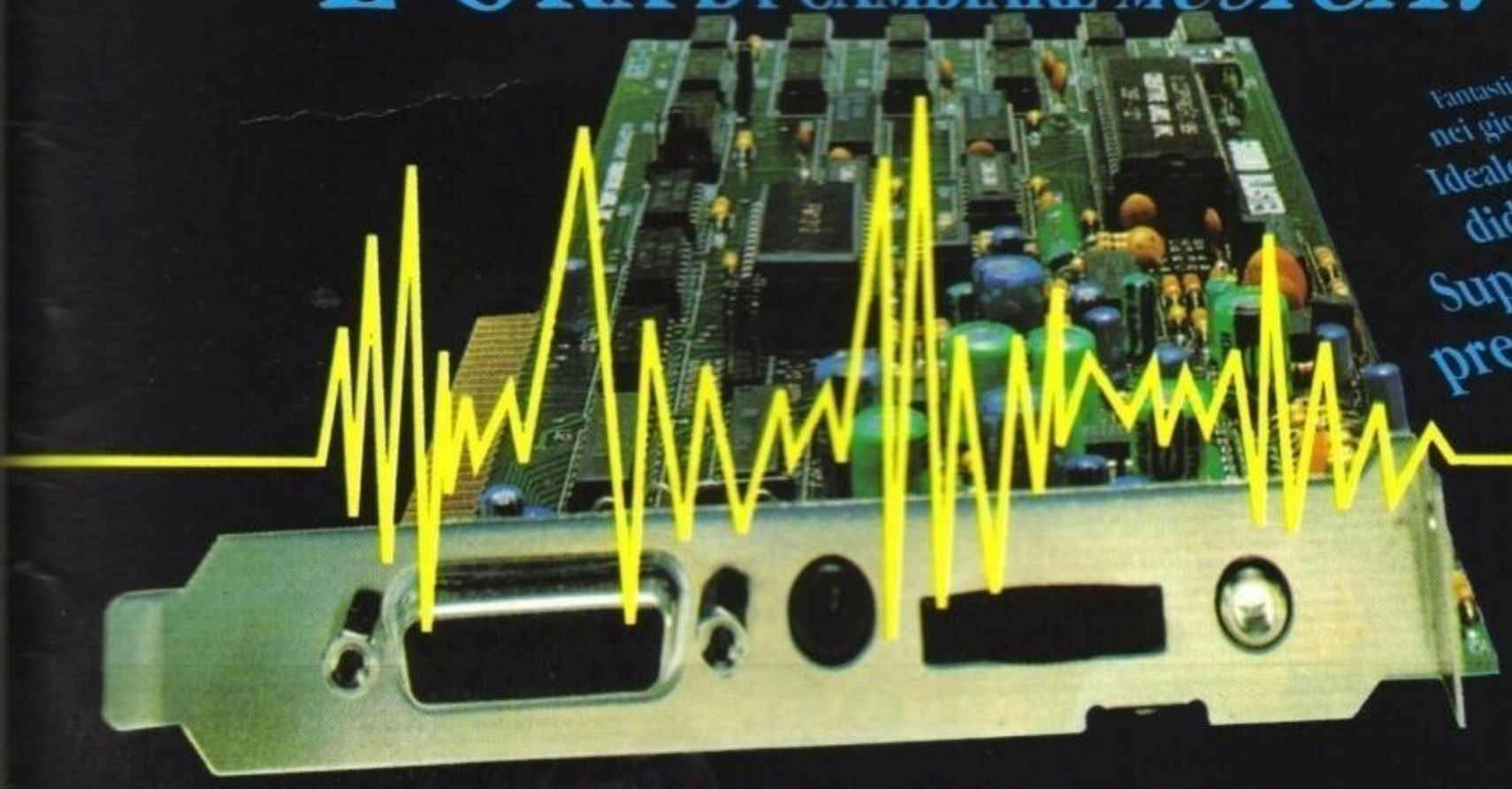
http://www.oldgamesitalia.net/

SOUND BLASTER

LA SCHEDA AUDIO CHE SPAZZA VIA L'ULTIMO LIMITE DEL PC

24 VOCI STEREO, INTERFACCIA MIDI & JOYSTICK, DIGITALIZZATORE AUDIO, AMPLIFICATORE STEREO TUTTO IN UN ' UNICA SCHEDA

È ORA DI CAMBIARE *MUSICA!*



Fantastica nei giochi! Ideale nella didattica! Superba nelle presentazioni!

100% AD LIB COMPATIBILE

PC in pochi anni si è trasformato evolvendosi in tutto: velocità, grafica, memorie di massa, sistemi operativi. Unico residuo immutato nel tempo del progetto originario è il terribile "BEEP".
Sound Blaster spazza via anche questo limite, ora non c'è Home che possa confrontarsi con i PC, persino nei giochi!

- 12 Voci C MS stereo + 11 Voci FM (AD-LIB compatibile)
- Digitalizzatore Campionatore audio
- DMA e data compression per risparmiare tempo e memoria
- Interfaccia joystick standard
- Interfaccia Midi
- Ingresso per microfono
- Amplificatore 4+4 W incorporato
- Uscita per cuffia, altoparlanti o amplificatore esterno
- Funzionante con il 99% del software musicale già in commercio grazie alla totale compatibilità con le schede audio AD-LIB e Game Blaster

OFFERTA LANCIO
L. 335.000 +iva

SOUND BLASTER è distribuita da:

MEGABYTE
Via Castello, 1 - Desenzano d/G BS
Tel. 030/9911767 R.A. - Fax 030/9144880

in dimostrazione presso i nostri punti vendita di:
BRESCIA, Corso Magenta 32/B
DESENZANO (Bs), Piazza Malvezzi 14
GRUMELLO (Bg), Via Roma 61
VERONA, Piazza S. Tomaso 10/11

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRO TENNIS TOUR

THE BEST JUST GOT BETTER

2

SERVITI UN SERVIZIO VINCENTE!

APPROFITTA DI PRO TENNIS TOUR 2!

CARATTERISTICHE:

- **CREA Il tuo giocatore personale maschile o femminile.**
- **Gioca Il SINGOLO o Il DOPPIO.**
- **PIU' tornei (Coppa Davis...).**
- **QUALSIASI colpo é possibile.**
- **Grafica e musica ANCORA MIGLIORI!**

AMIGA.ST.PC

LEADER DISTRIBUZIONE

UBI SOFT
Entertainment Software

Blue Byte

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/